Xanthin

pro gamer

Sayı-2

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

CD'DE BU HAFTA

- **DEMOLAR** Midnight Club 2, Charlie's Angels X, Darkfall, Moto GP2, Virtual Insanity, Vietcong, Ultra Assault, Tiny Cars, Will Rock
- **VİDEOLAR** Commandos 3: Destination Berlin, Star Wars: Knights of the Old Republic, Age of Mythology: Titans, Savage, Need for Speed: Underground, Harry Potter: Quidditch Cup

Kara Göründü!

Pirates of the Caribbean

Korsanlığın serin sularına yelken açıyoruz

Midnight Club 2

Rüzgarı ensenizde hissedeceksiniz

Runaway

Brian Gina'yı seviyoo...

Fire Chief

Ateşle dans eden adamalar

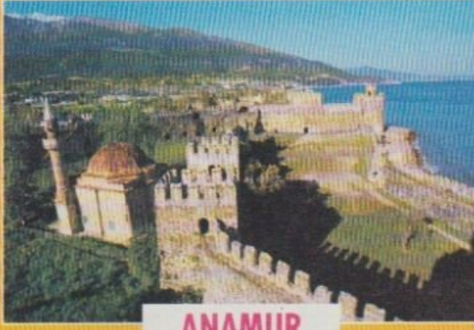
C&C Generals: Zero Hour

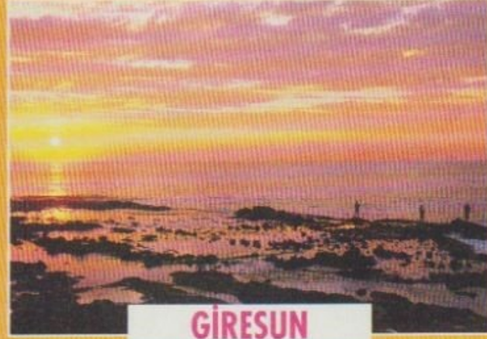
Savaş saati yaklaşıyor

Tam Çözüm!

Warcraft 3: Frozen Throne
Evrenin tüm sırlarına hakim olun

EVERQUEST Bitmeyen maceranın giriş rehberi





BEST OF ÇEŞME: İzmir'in rüzgârlı sayfiyesi, Bodrum'a meydan okuyor. Otellerden restoranlara, plajlardan gece hayatına en iyileriyle bu yazın Çeşmesi!

SARI TABELALAR REHBERİ: Anamur'dan Silifke'ye hikâyeleriyle antik kentler.

REYKJAVİK: İzlanda ve 'en kuzeyli' başkenti hakkında 25 ilginç gerçek.





ROTA: AZDAVAY'DAN SİNOP'A Gezginlerin son gözdesi Karadeniz, yol tutkunlarını şaşırtmaya devam ediyor.

ÖLÜDENİZ: Turizm afişlerinin gözdesi, doğayı ve macerayı seven gezginler için renkli sürprizler barındırıyor.

GİRESUN: Fındığı, denizi, ormanı, yaylaları ve hatta bir de adası var. Peki ama neyi eksik?

TÜRKİYE'NİN TEK TATİL VE SEYAHAT DERGİSİ



Ağustos sayısı bayilerde

İçindekiler









Oyuna devam...

Bazı olaylar vardır, tam olarak karnınızın içinde kelebeklerin kanat çırpmaya başlamasına yol açar. İlk sayımızı tamamlayıp matbaaya gönderdiğimizden beri metabolizmalarımızın işleyişini işte bu kelebekler sağlıyor. Sabahlara kadar bizi ofiste tutan, gün doğarken karşıdaki fırından gelen poğaça kokularını da gecenin bir saati yan taraftaki türkü barda elektro sazla çalınan "beni yak kendini yak / her şeyi yak" nağmelerini de içimize kazıyan dergimiz, ProGamer size de yine işte o kelebeklerin kanatlarıyla taşınıyor.

Sadece bir hafta oldu henüz, sadece 32 sayfa okudunuz ama niyeyse pek çabuk ısındık birbirimize. Biz daha "okuyup bitiren olmamıştır" türünden "acaba"lı yorumlar yaparken ilk e-mail'ler gelmeye başladı bile. Nasıl denir... Çok sevindik! Oyun oynayanları buluşturan bir dergi hazırlama fikrine ilk kapıldığımızda bunun çok doğru olduğunu biliyorduk ama bu kadar hızlı ve olumlu tepki vereceğinizi biz bile hesap edememiştik. Şimdi kendimizi daha bir tamamlanmış, daha bir güçlü hissediyoruz. Elektro sazın içimizi ezen nağmeleri bile sanki artık daha bir güzel tınlıyor (ya da müzik zevkimiz hepten bozuldu).

Daha yolun başındayız ve belki de bunun heyecanıyla içimden size böyle duygusal mektuplar yazmak geliyor. O çıldırmış kelebeklerin yarattığı baskı belki de... Ne bileyim. Siz orada biz burada durmaya devam ettikçe onlar da kanat çırpmaya devam edeceğine göre belki de artık içimizde kelebeklerle yaşamayı öğrenmemiz gerekiyor.

Onları canlı tuttuğunuz için teşekkür ederiz...

Serpil ULUTÜRK

Pasifik Savaşları

Medal of Honor klasiği şimdi de Pasifik cephesi ile devam ediyor



İkinci Dünya Savaşı oyunları arasında ayrı bir yeri olan Medal of Honor, Pasifik savaşlarını konu alan MoH Pacific Assault tekrar karşımıza geliyor. 2004 yılı başlarında piyasaya çıkması planlanan oyun, 1941-1944 yılları arasında müttefik kuvvetlerinin Japonlarla yaptığı mücadeleleri konu alıyor. EA tarafından yapılan açıklamaya göre oyunun konusu, Pearl Harbour baskınından sağ kurtulan deniz eri Tom Conlin'in Guadalcanal saldırı-sından başlayarak, savaşın sonucunu belirleyen Tarawa sahillerine yapılan çıkartmaya kadar olan mücadelesini kapsıyor.

Daha önceki Medal Of Honor oyunlarının atmosferinden uzaklaşılmamış ancak yeni silahlar, yeni düşmanlar, yeni hikaye ve sadece bu oyun için hazırlanan yeni 3D teknolojisi, oyunun çok kaliteli olacağının sinyallerini veriyor. Ayrıca 32 oyuncuya kadar desteklenen yeni multiplayer oyun özelliği Amerikan, İngiliz, Japon ve diğer ordulardan istediğinizi seçmenize imkan verecek.

Lanetin Hikayesi Çıktı

Bu topraklarda geliştirilen ve tamamı Türkçe olan bir aksiyon oyunu

Dinç İnteraktif'in desteği ile İdris Çelik'in hazırladığı tamamen Türkçe olan aksiyon oyunu Lanetin Hikayesi çıktı. Alsan Elektronik tarafından piyasaya sürülen ve 2 CD'den oluşan oyunun fiyatı 13 milyon TL. Tamamı Türkçe olan ve sinematik macera, video animasyonlar, etkileyici atmosfer, farklı düşman tipleri, yapay zeka, detaylı tasarım ve eklenebilir görevler gibi özelliklere sahip olan "Resident Evil" benzeri bu oyunu, bilgisayar oyunları satan mağazalarda bulmak mümkün.

Bu ay neler çıkacak?

Sabırsız oyuncular için önümüzdeki haftalarda piyasaya çıkacak oyunların bir listesini hazırladık. 12 Eylül'e kadarki kısmı aşağıda yer alıyor. Ancak belirtmeliyiz ki bunlar firmaların duyurduğu tarihler, yani değişiklikler olması söz konusu.

Heaven and Hell
Strateji .... 29 Ağustos

No Man's Land
Strateji .... 29 Ağustos

1914 - The Great War
Strateji .... 29 Ağustos

Counter-Strike: Condition Zero
FPS .... 29 Ağustos

Prince of Qin
RPG .... 29 Ağustos

Anarchy Online:Shadowlands
MMORPG .... 29 Ağustos

The Great Escape
Aksiyon .... 29 Ağustos

Next Generation Tennis 2003
Spor .... 29 Ağustos

Age of Wonders: Shadow Magic
Strateji .... 29 Ağustos

State of Emergency
Aksiyon .... 29 Ağustos

Republic: The Revolution
Strateji .... 05 Eylül

Enclave
RPG .... 05 Eylül

Cold Zero: The Last Stand
Aksiyon .... 05 Eylül

Lionheart: Legacy of the Crusader
RPG .... 05 Eylül

BF 1942: Secret Weapons of WWII
Aksiyon .... 05 Eylül

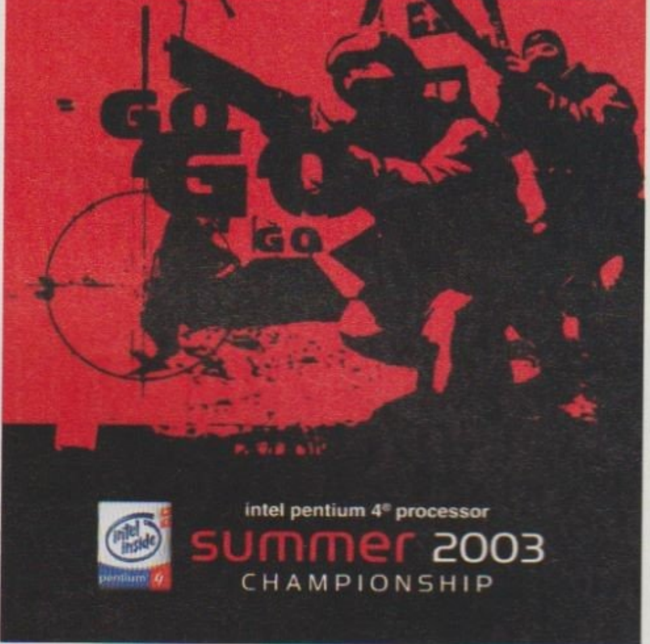
Echelon: Wind Warriors
Simulator .... 09 Eylül

Homeworld 2
Strateji .... 12 Eylül

CPL Dallas birincisi SK

Schroet Komando klanı, 200 bin dolarlık ödül kazandı

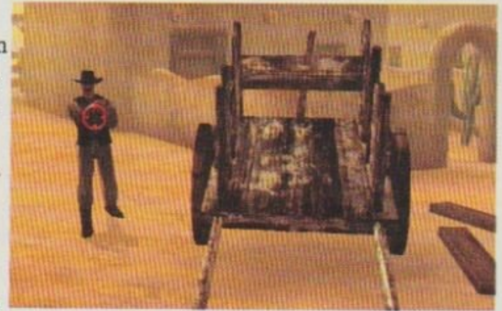
ABD'nin Dallas kentinde 31 Temmuz-3 Ağustos tarihleri arasında düzenlenen CPL (Cyber Athlete Professional League) Counter-Strike turnuvasını İsveç'in ünlü klanlarından SK (Schroet Kommando) kazandı. Toplam 200 bin dolar nakit para ödülü verilen turnuvada, Siberlig tarafından düzenlenen Avrupa ön elemesini kazanan Alman E2sport, 15'inci olarak 2 bin dolarlık ödülün sahibi oldu. CPL, her yıl Amerika ve Avrupa'da ikişer defa düzenlenen büyük oyun turnuvalarından biri. Intel'in ana sponsorluğunda gerçekleşen CPL organizasyonları hakkında daha detaylı bilgi almak için www.thecpl.com ve www.cpleurope.com adreslerine bakabilirsiniz.



Vahşi batıda altına hücum

Wanted Guns'da düşmanları Apaçi bıçaklarıyla haklayacağız

Iridon firması, Amerikan iç savaşı zamanında Meksika ve Vahşi Batı'yı konu alan oyunu Wanted Guns için resmi web sitesini açtı. İsveçli firmanın geliştirdiği oyunda, first-person ve third-person modları bulunuyor. Reverend Devlin adındaki altın arayıcısının maceralarını konu alan oyun, Meksika ve Batı Amerika'daki birçok mekanda geçiyor. Oyunda düşmanları at üzerinde ve klasik kovboy silahları ile alt etmenin yanı sıra Meksikalıların kullandığı oklar ve Apaçi bıçaklarıyla da sessiz sedasız haklayabileceğiz. Ayrıca çifteler, Wincherster'ler hatta dinamitler de emrimize amade olacak. Olaylar hayalet kasaba El Cuervo Perdido, McCrary kardeşlerin maden yatakları ve Colorado dağlarında geçecek. Oyun bu yıl sonuna doğru piyasada olacak. Bunun yanında 60'ların western filmlerinden çıkma müzikler eşlik edecek oyuna. Tam bir western ambiyansını yansıtacak Wanted Guns hakkında ayrıntılı bilgi için www.warcraftrpg.com adresinden faydalanabilirsiniz.





Warcraft, masaüstü FRP oluyor

Blizzard firması tarafından piyasaya sürüldüğü ilk günden itibaren dünya çapında milyonlarca oyuncuya ulaşan Warcraft serisi artık masaüstü FRP oluyor. Frozen Throne'dan sonraki bir zamanı konu alan oyun için oyuncu el kitabı ve oyundaki yaratıkların tanıtıldığı Monster Manuel satışa sunuldu. Warcraft masaüstü FRP oyunu, Türkçe olarak da edinebileceğiniz DND 3rd Edition kuralları ile oynanacak. Daha detaylı bilgi için www.warcraftrpg.com adresine bakabilirsiniz.

C&C Generals: Zero Hour

Hazırlanın! Sonbaharda savaş yeniden başlıyor

Çıkış Tarihi: Sonbahar 2003
Tür: RTS
Yapımcı: EA LA
Dağıtımcı: EA
generals.ea.com

Congratulations General, you have been promoted. Bu sözleri son zamanlarda kim bilir kaç kez duyduk... Hiç sıkılmadan uzun saatler boyunca tonlarca nükleer ve kimyasal silahı kullanmaya devam ederken EA yapacağını yaptı ve Generals'ın ek paketi olan Zero Hour'u sonbaharda çıkaracağını duyurdu. Her ne kadar Westwood'un önceki C&C oyunları için yaptığı görev paketleri sönük kalmış olsa da EA LA'in Generals Zero Hour'da bunu tersine çevirebileceğinin işaretlerini görebiliyoruz.

Her görev paketinde olduğu gibi ek görevler, yeni üniteler Generals Zero Hour'da da mevcut ancak Zero Hour'u ilginç kılan en önemli yeniliklerden biri Generals Challenge modu. Fakat bu konuya atlamadan önce Zero Hour'da neler olduğuna şöyle bir göz atalım.

Yine bir deli

Zero Hour on beş yeni ek bölümle karşımıza çıkıyor. Generals'taki GLA'in güç kazanmak için dünyanın süper güçlerine kafa tutması sonucu gelişen olaylar Zero Hour'da kaldığı yerden devam ediyor. Ancak bu sefer hikayeye bazı karakterler de entegre edilmiş durumda. Her ne kadar bu generalleri göremeyecek olsak da (önceki C&C'lerin o muhteşem ara demolarını insan gerçekten özlüyor) bunlar gelişen olayları doğrudan etkileyecek.

Olaylar, GLA'e mensup deli birinin yeni bir kimyasal silahı üretmenin eşiğine gelmesiyle başlıyor. Oyunda ise yine çeşitli askeri görevleri yerine getirmeye çalışacağız; Akdeniz'de bulunan Amerikan filolarını yok etmek, Kahire'deki gizli üsleri bulmak gibi… Tüm bunları yaparken oyunda multiplayer'da kullanamayacağımız bazı üniteleri de kullanabileceğiz. Bunlardan sanırım en ilginci devasa uçak gemileri olacak.

Oyunda hikaye Generals'ta olduğu gibi yine oyun içindeki görüntülerle aktarılacak. Ancak bu sefer yapımcılar bu sahneler için Hollywood'dan destek almışlar ve Armageddon, Pearl Harbor gibi filmlerde çalışmış bir uzmandan yardım istemişler.


Zero Hour'da yıkım ve dehşetin gücü her zamankinden daha göz alıcı ve ürpertici...

Yeni oyuncaklar

Zero Hour'da kullanabileceğimiz birçok yeni ünite, bina ve özellikle karşılaşacağız. Tüm bu yeniliklerin apayrı bir oyun tecrübesi ve birçok ilginç taktiği beraberinde getireceği şüphesiz.

GLA: Generals'taki en derme çatma ama sinsi saldırılarıyla büyük hasarlar verebilen bir orduya sahipti. Zero Hour'da yine buna bağlı kalarak GLA'in ordusuna çeşitli eklemeler ve değişiklikler yapmışlar. İlk göze çarpan değişiklik; düşman ünitelerinden arta kalan hurdalardan, belli başlı üniteler yerine artık her ünitenin faydalanabilmesi. Binalar için yapılan değişiklikler ise GLA üslerine saldırırken iki kere düşünmenizi sağlayacak cinsten.

Ünite olarak oyun dinamiklerini hayli etkileyebilecek gibi görünen motorlar hem single player'da hem de multiplayer'da bir hayli iş göreceğe benziyor.





Her ülkenin ordusuna eklediği yeni birimler oyunun en eski takipçilerini bile afallatabilecek kadar etkili.

China: Sayı avantajı ve yüksek ateş gücüyle savaşta yerini alan Çin karşımıza ilk olarak Helix-2'yi çıkartıyor. Temel olarak uçan bir overlord gibi düşünebileceğimiz bu ünitenin üzerine bunker gattling cannon ya da propaganda tower kurulabiliyor. Bu ünitenin diğer güzel yanı asker almasının yanı sıra bir tane de overlord taşıyabiliyor olması. Çin'in diğer bir yeni ünitesi de Banshee. Tamamen destek ünitesi olarak tasarlanan Banshee'nin herhangi bir silahı yok ancak kullandığı ışın ile düşman ünitelerini etkisiz hale getirebilecek. Ayrıca bulunduğu alana giren füzelerin hedefini saptırma gibi harika bir özelliği daha var. Her ne kadar bu özellik yüzde 100 etkili olmasa da çarpışmaların gidişatını değiştireceği kesin.

Çinlilerdeki en ilgi çekici değişiklerden biri de hacker'lar için eklenen Internet Center (Internet Café?) binası. Normal olarak internete girip sürekli kaynak yaratan hacker'lar bu binayı kullanarak daha hızlı para kazandırabilecek. Ayrıca bu binada yapılacak upgrade'ler (satellite hack) sayesinde önce tüm düşmanların ana binalarını daha sonraki seviyede ise tüm düşman ünitelerini görme imkanını elde edebileceğiz.

USA: Zero Hour'da Amerika ise teknolojiyi bir adım öteye götürmüş görünüyor. Amerika'nın ilk yeni ünitesi Sentry Drone. Bu görünmez, hızlı ve silahsız ünite oyun başındaki keşif görevleri için son derece uygun. Oyun ilerlediğinde yapılacak silah upgrade'i ile de belirli noktaları korumak için son derece uygun olabileceğe benziyor. Amerika'nın diğer iki yeni ünitesi ise destek üniteleri. Bunlardan biri Çin'deki Banshee benzeri bir ünite ama Microwave Tank üniteler yerine savunma binalarını etkisiz hale getiriyor.

Nedir General Challenge?

Zero Hour'la birlikte gelen en büyük yenilik General Challenge. Bu modu oynarken 6 generalden birini seçerek diğerleriyle mücadele ediyoruz. Bu modu en ilginç yapan özelliklerinden biri her yendiğimiz generalin kuvvetlerini internette oynayacağımız oyunlarda da kullanabilecek olmamız.

Kendi generalimizi seçip savaşa girdiğimizde karşılaşacağımız generalin alanına gidiyoruz. Rakip generallerin bulundukları alanlar tamamen kendi avantajlarına olduğu için onlara yenmek için değişik taktikler geliştirmek zorunda kalacağız. Örneğin, Alexis Alexander adındaki general savunma yaparak Particle Beam, Tomahawk Storm, ICBM gibi süper silahları kullanırken, kendine ait üç üssün de adalarda bulunup kara bağlantısı olmaması kazanmayı oldukça güçleştiriyor. Siz kara kara düşünürken üzerinize yağan füzeler yetmezmiş gibi hava kuvvetleriyle de kalan ünitelerinizi ortadan kaldırmaya çalışması sizi tam bir çıkmaza sokuyor.

Zero Hour'da hava generali, nükleer silah generali, kimyasal silah generali gibi değişik tarzda generaller bulunuyor. Tüm bunların tamamını oyun çıktığında deneyebileceğiz.

Genererals Zero Hour'da daha son savaşın ateşi sönemeden sonbaharda yeniden büyük bir savaşın içine sürükleneceğiz.

Özberk Ölçer



Bu füzelerin oyundaki gücü grafiklere yansıyandan çok daha fazla olacak. Geri sayım devam etsin.

Haftanın menüsünde HIZ var!

Bu hafta CD'de dokuz ayrı oyunun demosunu, beş yeni oyunun videosunu, tonla screenshot ve duvar kağıdı bulabilirsiniz. Progamer'ın sıcak yaz günlerinde evinize kadar gelen bu püfür püfür hizmetini takdir edeceğinizi umarız.

demo

Midnight Club 2



Son zamanların en çok konuşulan araba yarışı oyunu. Çok zor olmasına rağmen müzikleri, grafikleri ve çılgın mekanlarda kuvvetli arabalarla yapılan yarışlarıyla çekici. Bu demo sizi uzun süre oyalayabilir, çünkü bölümleri bitirmek o kadar da kolay değil. Demoda 3 araba ve dört bölüm içinde yarışıyorsunuz.

Dark Fall

PC'de örneklerini sıkça göremediğimiz Survival Horror tarzındaki bu oyunda hayaletli bir eve girmek zorunda kalan bir genci oynuyorsunuz.

Charlie's Angels: Angel X

Sabun köpüğü olsa da başında zaman geçirebileceğiniz türden bir oyun. Grafikleri parlak değilse de sarışın kızların kendi boyunun iki katı birilerini dövmesi eğlenceli.

MotoGP2

Muhteşem grafikler, gerçekçi efektler ve yarışılabilecek bir sürü pist, özetle güzel bir oyun. Motosiklet yarışından hoşlananlar kesinlikle kaçırmamalı.

Tiny Cars

Çok yeni olmamasına rağmen özel ve şirin bir yarış oyunu. Zamanında Revolt oynayıp da unutamamış olanlar için.

Ultra Assault

Sürekli yukarı doğru gittiğiniz bir uçak macera oyunu.Eski tarz oyunlardan hoşlanıyorsanız bu oyunu seveceksiniz.

Vietcong

Değişik görevlerde 25 farklı silaha erişiminiz olan oyunda göreviniz Vietnamlıları kurşunlarınıza hedef yapmak.

Virtual Insanity

Hayır Jamiroquai'nin bir şarkısı değil, bir puzzle oyunu. Uzayda çözeceğiniz bilmeceler sizleri bekliyor.

Will Rock

Üç farklı dünyadaki toplam 12 bölümde geçen oyun William Rock isminden türetilmiş hoş grafikli bir FPS.

ScreenShots

- Fatal Frame 2
- Midnight Club 2
- World of Warcraft
- Worms 3D
- Robin Hood
- Revolution
- XIII
- Warlords 4
- Lock On
- Lionheart

video

Commandos 3

Geçen hafta CD'ye koyamadık diye içimiz ezilmişti. Tüm Progamer okuyucularının görmesi gereken bir video.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Star Wars serisinin yeni oyunu. Kötü Sith imparatorluğuna karşı döğüşen Jedi'ları görev başındayken görmek lazım.

Need for Speed Underground

Arabaların grafik mi yoksa gerçek mi olduğunu ayırt edemeyeceksiniz. Bir NFS klasiği.

Age of Mythology: The Titans

Age of'un bu videosu bize yeni oyundaki birimler hakkında bilgi veriyor.

Harry Potter: Quidditch World Cup

Filmi seyrederken bu sahnede bir bilgisayar oyunu havası sezinleyenleri haklı çıkaran bir video.

araç

- Radeon Catalyst Sürücüleri
- ICQ
- Download Accelerator
- DivX 5.05
- Kazaa Lite
- MSN Messenger 6.0

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda yapmanız gerekenler: CD sürücünüze girin, buradaki "Demo" klasörüne girin ve buradan istediğiniz demonun olduğu klasöre girerek dosyayı çalıştırın.

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.


Pirates of the Caribbean S.10

Hancı! Oyun getir

Odanızı dağıtma kapasiteniz nedir? Yani ortalama kaç dakika sürer derli toplu bir odanın altüst olması? Sizin skoru da merak ediyoruz ama bu konuda nedense kendimize güvenimiz çok fazla. Şöyle ki, pazartesi sabah bu odanın (şu anda odadan ziyade devlet malzeme ofisi gibi) kapısından girdiğimde en azından 4 kişinin ip atlayabileceği (iki kişi ipin uçlarından tutmak suretiyle kollarını bilekten çevirirken, diğer ikisi birbirinin ayaklarına basarak zıplamaktadır bu oyun gereği) kadar bir hareket alanı olduğunu hayal meyal de olsa hatırlıyorum. Peki ne oldu da şimdi aynı odaya değil ikisi şaşkın (birbirlerinin ayaklarına basmadan da zıplayabilirlerdi pekala) o dört neşeli insan, birkaç sandalye bile sığmıyor? İp atlamayıp bilgisayar karşısında oturduğumuz için mi? Sorun eğlence anlayışımızda mı?

Öyle bile olsa elden bir şey gelmez. En azından bu hafta ip mip görecek durumda değildik. Neden? Çünkü aynı anda Pirates'a ve Runaway'e tutulduk. Bu haftaki bir numaralı oyunumuz Pirates of the Caribbean, ismi yeni Disney filminden apartma olsa da takdirimizi topladı. Korsanlığı Guybrush Threepwood'dan (Monkey Island'ın "şanlı" korsanı) öğrenmiş bir neslin evlatları olarak zaten bu oyuna ilgisiz kalmamız mümkün değildi ama PotC, başka referanslara ihtiyaç duymadan da ayakta kalabilen, sağlam bir oyun. Runaway ise adventure açlığı çekenler için bire bir. İnceleme sayfalarımızın diğer oyunları ise şöyle; Rüzgarı estiren: Midnight Club 2, Ateşi savuran: Fire Chief… Hancı? O da Durmuş Usta suretinde gizemli bir oyun karakteri.


Midnigt Club S.14

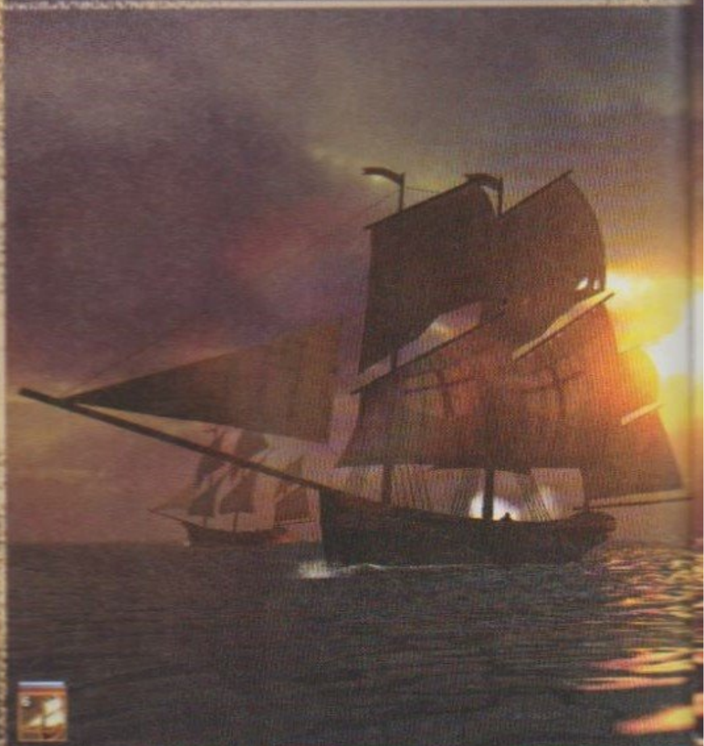

Runaway S.16


Fire Chief S.18

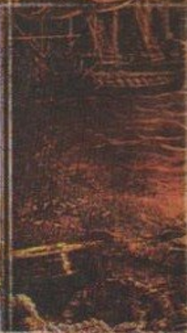
Pirates of the Caribbean

TÜR: Aksiyon - RPG **ÜRETİCİ:** Bethesda Softworks **DAĞITIMCI:** Ubi Soft www.bethsoft.com **İTHALATÇI FİRMA:** Avaturk **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 128 MB RAM, GeForce2 ekran kartı

Akıllı bir korsan, mürettebatından başka kimseye güvenmez. Diğer gemi kaptanlarına, kendi ülkesinin valisine, ama özellikle de Fransızlara… Onlardan uzak durun.













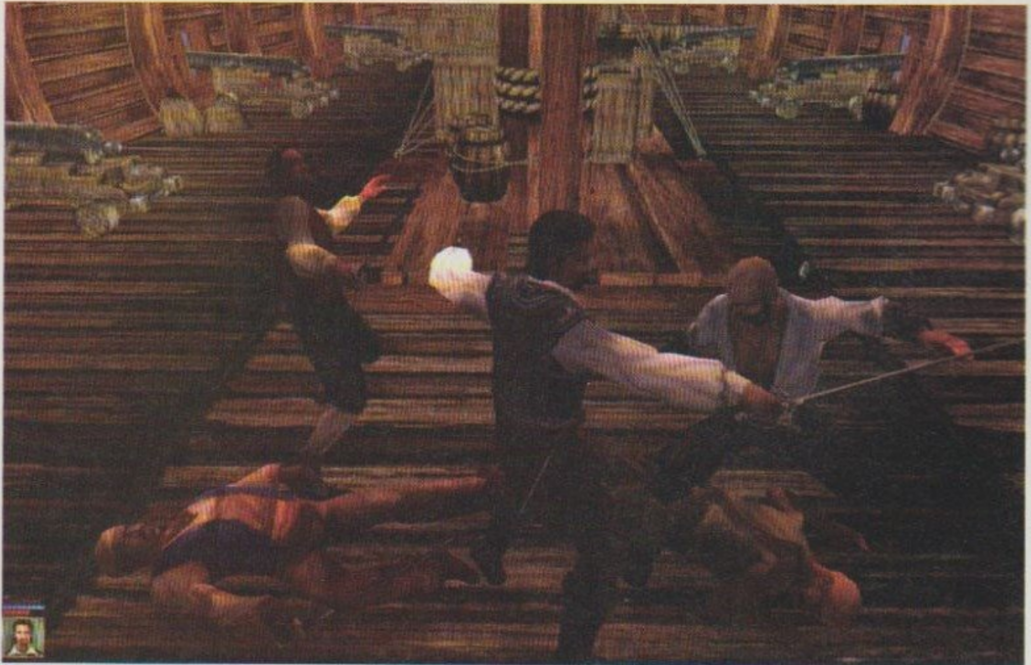
Başkası anlattığında burun kıvırarak dinlediğiniz ve serin bir yer hayal ettiğiniz olaylar sizin başınıza gelince kıymete biner. Trafikte başınıza gelen bir şey sadece sizi ve o anda arabanızda bulunanları ilgilendirir. Ya da birisi size gelip Pirates of the Caribbean isimli bir oyun oynadığını ve bu oyunun özelliklerini anlatmaya başlarsa dinlemek istemeyebilirsiniz. Özellikle de oyunun eski Pirates ile ne kadar benzeştiğini duyunca. Karşınızdaki kişi oyunu ne kadar güzel anlatmaya çalışırsa çalışsın, sağ kaşınızı kaldırarak ve sol gözünüzü kısarak dinlersiniz. Bundan kurtulmanın tek yolu anlatılan olayın başınıza gelmesi ya da oyunu sizin de oynamanızdır.

Pirates of the Caribbean, aslında Disney yapımı ve yakın zamanda vizyona girecek olan bir film. Ancak bu oyun, filmin konu edildiği bir macera oyunu değil. Hatta filmin konusu ile alakası ancak oyunun sonlarına doğru kurulabiliyor. Yani oyunda Johnny Depp ya da Orlando Bloom'u oynamıyorsunuz ve bu o kadar da kötü bir şey değil. Oyuna ufak bir gemi kaptanı olan Nathaniel Hawk'ı yöneterek başlıyorsunuz. Elli mürettebatlı bir takası olan Hawk, belinde kılıcı ve tabancası, cebinde ucuz bir dürbünü ile denize çıkmaya hazır bir şekilde başlıyor. Oyun Morrowind'den tanıdığımız Bethesda Softworks'ün bir eseri. Eseri diyorum, çünkü korsan oyunlarından hoşlanmayan birisini bile (bu ben oluyorum) saatlerce başına bağlamasını biliyor. Firmanın tarzı olarak bu oyunu isterseniz sonsuza kadar oynayabilirsiniz. Bir adadan diğerine mal taşıyarak para kazanabilir, korsan gemilerini batırıp, onların yağmaladığı eşyaları toplayıp satabilir, zengin bir ülkenin gemilerine savaş açıp, ganimetlerini satarak çok fazla paraya sahip olabilirsiniz. Ancak oyunun konusu da hiç fena değil (klişe) ve isterseniz konuyu takip edip oyunu bitirebilirsiniz.

Oyunun teknik özelliklerine gelince; mükemmel. Grafikler göz kamaştırıyor. Ancak grafikler standart olarak 800x600'e ayarlı olarak başlıyor ve oyunun içinden değiştirilemiyor. Yapılması gereken ise, ayar programını çalıştırarak ekran kartınızın desteklediği ölçüde grafikleri düzeltmek. Oyun üç farklı bakış açısından oynanabiliyor. Birincisi Nathaniel Hawk'ın sırtından bakan açıyla, ikincisi geminin harita üzerindeki görüntüsü, üçüncüsü ise gemi nin savaşırken görünen açısı. Oyunun müzikleri ise tek kelimeyle müthiş. Adalarda dolaşırken çalan müzik içinizde emekli olup yerleşme isteği uyandırırken, savaşlarda çalan müzikler sayesinde hiçbir çatışmadan kaçmıyor, hepsini kazanıp düşman larınızın üzerinde dans etmek istiyorsunuz.

Deniz kabuklarından Aztec altınına

Oyunun kendini uzun süre oynatan en büyük özelliği, ticaret. Bir adadan diğerine giderken orada neyin ithal, neyin ihraç edildiğini öğrenerek mal götürmek gerçekten bağımlılık yapıyor. Hatta bir süre sonra kendinizi şöyle cümleler söylerken bula biliyorsunuz: Oxbay'den Falaise de Fleur'e gideceğim. Arada Redmond'a uğrayarak

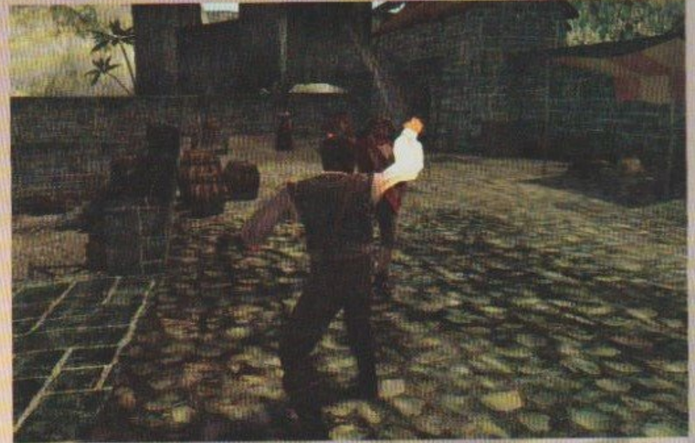


Bir tuşa düzenli aralıklarla basmaktan zevk alanları tenzih ederek söylüyoruz, Pirates'ın dövüş sahneleri pek de renkli değil...

rom alsam... Fakat orada rom yasaklanmış... O zaman ben de Isla Muelle'den yelken kumaşı alırım, Conceicao'ya kadar yolumuz uzayacak ama olsun...

Ancak ticaret hiç de kolay değil. Hangi adadan ne alacağınız ve bunu hangi adada sattığınız çok önemli. Para kazanayım derken kazık yemeniz oyunun ilk saatlerinde işten bile değil. Bunun yanında dikkat edilmesi gereken bir diğer konu da adaların kimin elinde olduğu. Eğer ganimetleri yağmalamak için bir İspanyol gemisine saldırırsanız İspanyolların elindeki bir adayla ticaret yapmayı aklınızın ucundan bile geçirmeyin. Adaya yaklaştığınız anda top ateşine tutulursunuz ki bu sizi yine elinizdeki bulgurdan (geminiz-den) edecektir. Son olarak da bir malın bir yerde çok ucuz olması sizin o malı almanız gerektiğini göstermez. Çünkü bazı mallar bazı adalarda yasaklanmış olabilir.

Son olarak paranız yoksa ama çok zengin olmak istiyorsanız, kendinize hızlı bir gemi alın. Ufak tefek bir şey olsun. Korsan ya da değil, bir gemiyi yolda yakalayın ve ganimetleriyle beraber ele geçirip, hepsini satın. Biraz macera seviyorsanız kazanacağınız paraları katlayabilirsiniz.



Sudan çıkmış deniz korsanları yukarıda da görüldüğü gibi hayatta kalmak için balıklara göre çok daha işlevsel yollar kullanıyor

Korsanlığın tarihi

"On beşinci yüzyılın sonunda Amerika'nın keşfedilmesinden sonra Meksika Körfezinin doğusundaki Karaip ada zinciri adeta bir kapı ya da bir liman görevi üstlenmiş ve jeopolitik önemi yüzünden buraya sömürge için gelen tüm ülkeler tarafından sahiplenilmek istenmiştir. Böylece her ada bir kale haline getirilmiş, bir yandan hammaddeler buradan gemilerle Avrupa'ya taşınmış, bir yandan da düşmanlara karşı savunulmuştur. Ancak asker sayısının yetersizliği ve desteğin gecikmesi sonucunda gemiler kolaylıkla saldırıya uğramış. Bizim bugün korsan olarak bildiğimiz suçlular ortaya çıkmıştır. Genellikle Avrupa'nın alt sınıfını oluşturan bu kişiler burada tutunamayınca Amerika'ya (fırsatlar toprağına) gelerek suç yaşamlarına devam etmişlerdir. Ancak sanıldığı gibi bu kişiler, kaos içinde yaşamıyor, hatta o zaman dünyada eşi benzeri olmayan bir demokrasiyle yönetiliyorlardı. Kaptanlar seçimle geliyorlardı ve tayfa istediği zaman indirip yeni birisini seçebiliyordu. Ancak bu seçim işlemi savaş koşullarında kesinlikle yapılmıyor. Nefret bile edilse kaptanın söyledikleri kanun yerine geçiyordu. Korsanların o kadar da kötü olmadıklarına bir diğer gösterge aralarında din, dil, ırk ayrımı yapmıyor olmalarıydı. Zenci, İngiliz, İspanyol, Fransız hepsi aynı gemide yan yana savaşabiliyorlardı. Ancak demokratik bir yapıya sahip olmaları (günümüzde olduğu gibi) saldırgan olmadıklarını göstermez."

Korsanlığın incelikleri

Oyunda illa da korsan olmanız gerekmiyor. Alnınızın akıyla ticaret yapabilirsiniz (ancak ticaret gemilerinin boyu ne kadar büyürse korsanların o kadar dikkatini çeker). Ya da daha önce dediğim gibi konuyu takip edip maceradan maceraya koşabilirsiniz. Her üç oyun şekli de çok eğlenceli. Ancak bütün oyunda en dikkat edilmesi gereken şey karakterinizi ilerletmek. Oyuna başlamadan önce karakterinizin hangi özelliklere sahip olacağını iyi anlamak gerekiyor. Deniz savaşlarını kazanmanın iki yolu var. Bunlardan ilki gemileri toplarınızla denizin derinliklerine gömerek bugünkü sualtı dalma sporunu desteklemek ya da hızlı bir gemiyle bordalayarak kılıç dövüşüyle gemiyi ele geçirmek. İkisi için de yapılması gereken şeyler çok farklı. Karakterinizin kazanacağı özellikler seviye atladıkça karşınıza çıkıyor. Gemileri toplarınızla batırmak istiyorsanız, top güllelerinizin daha isabetli olmasını sağlayan özellikleri almak gerekiyor. Yok bordalamadan ve elinizdeki bıçakla yelkenden kayarak gemiyi ele geçirmek isterseniz kılıç dövüşü ya da tabanca özellikleri alınmalı.

Oyunun deniz savaşı ekranı çok iyi yapılmış. Gemilerin kaliteleri kendilerini hemen belli ediyor. Eğer yavaş bir geminiz varsa ve top sayınız karşınızdaki gemiyi iki atışta indirmeye yetmiyorsa işiniz çok zor demektir. Ayrıca rüzgarlar gemi savaşında çok büyük bir öneme sahip. Her ne kadar oyunda "realistic" ve "arcade" olmak üzere iki adet seçenek olsa da arcade seçeneğinde bile rüzgarları takip etmeniz gerekiyor. Rüzgara karşı gitmek sizi serin sularla buluşturabilir (bu iyi bir şey değil).

Korsanlık konusundaki bu kursu bitirmek üzeresiniz. Şimdi bilmeniz gereken son şeye geldik... Adamlarınız. Adamlarınız fırtınalarda denize düşerek, bordalarken ya da top atışıyla feci şekilde can verebilir. Mürettebat sayınızı yüksek tutmanız sizin gemi üzerindeki kontrolünüzü belirliyor. Yani saldırıya uğradıktan sonra adaya gittiğinizde tavernadan yeni mürettebat almanız gerekiyor. Bir öneri daha; asla parasız dolaşmayın. Adamlarınız her ay sizden belli bir ücret talep edecekler. Hiçbir kaptan, gemisinde isyan çıkmasını istemez. Ayrıca tavernalarda ve yollarda dolaşırken boş boş duran bazı adamlar bulabilirsiniz. Bu adamlar sizin subaylarınız

olmaya aday kişiler. Onlarla konuşun ve geminize ne kadar katkı yapabileceklerini anlamaya çalışın. Genelde bunu anlamanın en kolay yolu adamın fiyatına bakmak. Eğer fiyat ufak bir gemiye eşdeğer ise bilin ki bu adam çok işe yarar. Sizin statlarınızı etkilemenin yanında karaya çıktığınızda yanınızda dolaşan bu adamlar duruma göre çıkan kavgalarda sizi savunabilirler. Ancak hayat karşılıklı, eğer çıkan kavgada servet yatırdığınız adamınız ölürse uzun bir süre yas tutabilirsiniz (ya da load edersiniz).

Size gül bahçesi vaat etmedik

Yukarıdaki yazıları okuyarak kendinizi korsan olmuş zannetmeyin. Daha öğrenmeniz gereken çok şey var. Ancak bundan sonrasını oyunu oynayarak keşfetmeniz gerekiyor. Oyunun senaryosunu "lineer" sözcüğüyle özetleyebiliriz. Ancak senaryodan başka o kadar çok seçenek var ki senaryoya büyük bir keyifle sıra geliyor. Ancak filmi seyretmiş ya da konusunu öğrenmiş olanlar merak etmesin, bu oyun da siyah incinin lanetiyle alakalı. Ancak oyunun sonlarına doğru alaka kurulmasına karşı senaryo çok güzel ayarlanmış. Ancak senaryonun lineer olması çok da güzel değil. Mesela konuşmalarda aslında bir seçeneğiniz olduğunuzu zannetmeniz istenmiş, esasen böyle bir seçenek yok. Ne söylerseniz söyleyin aynı şeyler oluyor. Üstüne üstlük diyaloglar bir çocuk kitabından çıkmış gibi (Paranı ver yoksa... Yoksasını sen bile bilmek istemezsin...). Ancak değişik adalarda değişik kültürlere konuşmak son derece eğlenceli olabiliyor.

Genel olarak özetlemek gerekirse Pirates of the Caribbean tek başına çıkmış bir oyun olarak değerlendirilmeli. Film ile bağlantısı o kadar ufak ki Star Wars ile bağlantısı daha fazla. Oyunun gözümüze batan en önemli yanı bağımlılık yaratması. Başından uzun saatler ve günler boyunca kalkamıyorsunuz, ki bu sosyal yaşantınız için ciddi bir handikap oluşturabilir. Dikkat etmek lazım. Oyunun bir diğer gözümüze batan tarafı (sağ göz) ise grafiklerin bu kadar güzel olmasına rağmen kıyıdaki dalga efektinin kötülüğü. Belki bu kadar güzel bir oyunun içinde lafı edilmez ama, söylemeden geçemedim. Oyunun bir diğer zayıf tarafı da kılıç dövüşü. Son derece basit olan bu dövüşler sırasında tek yapmanız gereken block tuşuna basılı tutmak ve zamanı geldiğinde kılıcınızı savurmak. Bu taktik etrafınızı düşman sarmadığı sürece işe yarar ve sizi oyunun sonuna kadar götürür.

Son olarak, size oyunu uzun süre oynamış birisinden birkaç tavsiye... Size bilgi sağlayacak birileri eğer karşılığında para istiyorsa ikiletmeden verin. Bilgi altından daha değerlidir. Eğer yolunuzu birileri keser de paranızı isterse vermeyin, büyük ihtimalle dövüşmeniz gerekecektir. Size saldırmayan ve konuşmak isteyen kişilerle mutlaka konuşun, alacağınız bilgiler çok önemlidir. Bir gemiye saldırmadan önce iyice düşünün. Alacağınız ganimet şans getirmeyebilir. Ve son olarak, geceleyin bir adaya geldiyseniz ve bu adada siyah yelkenli, size saldırmayan bir gemi görürseniz siz de ona saldırmayın. Bunun yerine hakkında bilgi toplamaya çalışın. Siyah inciye saldırmadan önce yapılması gereken çok şey var.

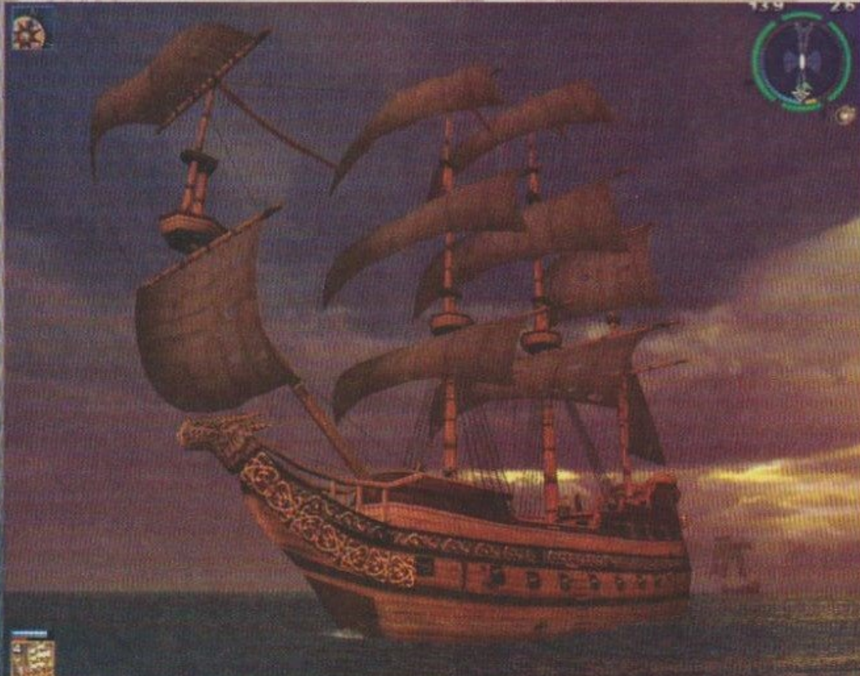
İyi eğlenceler... (Eğlence anlayışınız hazine avlayıp ganimet peşinde koştururken gemi batırmaksa)

Serkan Ayan

Yer: Karaipler - Falaise de Fleur Adası
Zaman: 23 Mayıs 1630
Sahne: Kaptan Nathaniel - Peder Jean Paul arasındaki konuşma

K : Peder bey, günah çıkartmak istiyorum
P : Tabii oğlum, seni dinliyorum
K : Çok günah işledim Peder
P : Burası tanrının evi oğlum, bana her şeyi anlatabilirsin
K : Gemiler yaktım ve batırdım, çok fazla adam öldürdüm, aileleri gözümün önüne geldiğinde kendimi kirlenmiş hissediyorum. Bana yardım edin Peder
P : Öldürdüklerinin arasında Fransız var mıydı evladım?
K : Yoktu...
P : O zaman günahlarını bağışlıyorum oğlum, baba oğul ve kutsal ruh adına





PRO PUAN


Mükemmele yakın grafikler, muhteşem müzikler, bağımlılık yaratıcı oyun tarzı.


Dalga animasyonu, diyaloglar, bağımlılık yaratıcı oyun tarzı

Yelkenleri indirin, bu oyun hem tatile çıkamayanlar, hem de korsan oyunu özlemiş olanlar için.

90

Midnight Club 2

TÜR: Yarış **ÜRETİCİ:** Rockstar San Diago **DAĞITIMCI:** Rockstar Games www.rockstargames.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32MB ekran kartı, 1.4 GBhard disk alanı

Grafiklerindeki sorunları göz ardı edersek bizi sıkı yarışlar bekliyor



Şu ağaçların dibinde piknik yapmak yerine direksiyon sallamayı tercih ediyorsak bir bildiğimiz var herhalde...

Rockstar oyun sektöründeki başarısını bir kez daha gösterdi. Fast N Furious adlı yasal olmayan cadde yarışlarını içeren filmi hatırlarsınız, hatta şu sıralar sinemalarda ikincisi oynamakta. Bu oyun size o filmi yaşatıyor. Filmi seyrettikten sonra içimden keşke bu filmin oyunu olsa diye geçirmiştim. İşte yanıtı; Midnight Club 2, konsoldan sonra nihayet PC'ye de başarılı bir şekilde uyarlandı. Rockstar oyunları PC'ye port etme konusunda ne kadar başarılı olduğunu kanıtladı. Multiplayer açısından bu kadar başarılı bir "illegal street racing" oyunu daha görmedim, gerçekten çok başarılı bir arayüze sahip.

Midnight Club 2, üç ana haritadan oluşuyor. Bunlar Grand Theft Auto tarzında oldukça büyük haritalar. Oyunun menüsü oyun konsoldan port edildiği için ilk başta biraz karmaşık gelebilir. Aslında değil, kısa sürede kullanmaya alışıyorsunuz. Tabii konsolda gamepad'e göre tasarlanmış bu menü klavyeye biraz zor adapte edilmiş. Ama kesinlikle Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty'deki gibi kabuslar yaşamıyorsunuz.

Kendimize yarış yaratabiliyoruz

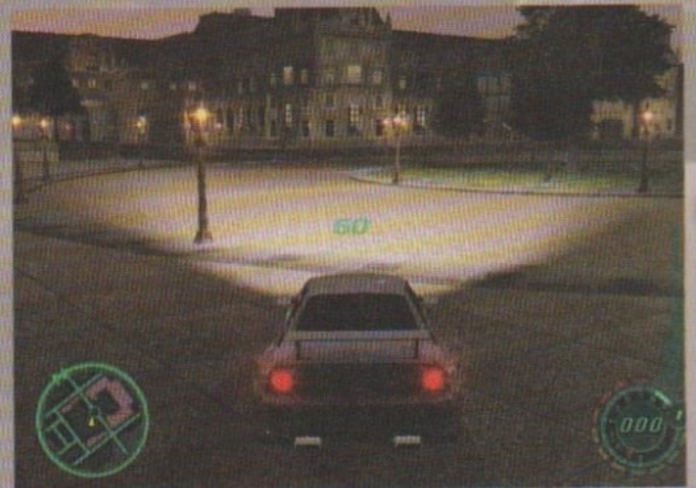
Oyunda 4 tane yarış modu mevcut; Career, Arcade, Race Editor ve □etworking Career modda klasik olarak bildiğimiz bir senaryo bulunuyor. Bu senaryoları bitirerek araç kazanıyoruz ve haritaları açıyoruz. Oyuna Los Angeles haritasında başlıyoruz, sonra sırasıyla Paris ve Tokyo haritaları var. Career Mod'daki senaryoları bitirdikçe haritalar kazandığınız arabalarla birlikte açılıyor. Arcade mod ise Single Player tarzında. Hazır açılmış olan arabalar ile istediğiniz haritada çeşitli yarış modları ile yarışıyoruz. Arcade modun içinde Race Editor isimli bir mod daha var ki oldukça ilgimi çekti. Bu modda hazır editlenmiş yarışların dışında kendimiz de yarış yaratabiliyoruz. Bu özellik, bildiğim kadarıyla strateji oyunlarından sonra ilk defa bir yarış oyununa ekleniyor.

Oyun tıpkı Grand Theft Auto serisi mantığıyla yaratılmış. Bitirmesi gerçekten uzun sürüyor. Haritalar büyük ve araba sayısı çok fazla. Motosikletten tutun, modifiyeli araçlardan sadece yarış klasmanına uygun araçlara kadar türlü araçlar mevcut.

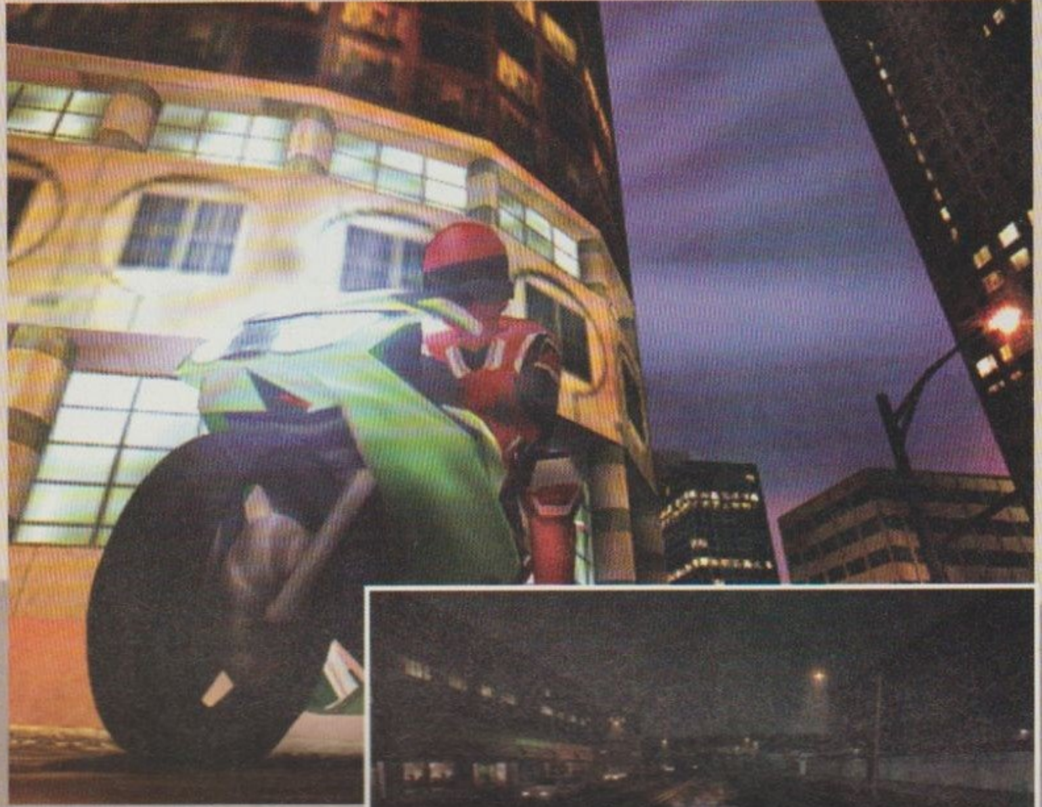
Grafik efektler de pek şıkmış…

Gelelim oyunun yapısına... Midnight Club 2 grafik açısından bence ne vasat ne de çok iyi; ikisinin ortasında kalacak bir grafik motoruna sahip. Size Grand Theft Auto 3 serisinin grafik motorunun biraz daha geliştirilmişi diyeyim, anlayın. Zaten Rockstar firması bu Grand Theft Auto serisinin grafik motorunu bütün platformlara entegre bir şekilde yazmıştı. Bence çok yeterli bir grafik motoru değil.

Oyundaki grafik efektler çok gelişmiş, ışıkların blur efekti ile kaymasından tutun da



Oyundaki şehir içi mekanların detaylarını görmek için "farım da açık, yolum da"...





Oyundaki adrenalin dozu motosiklet yarışlarıyla biraz daha yükseğe çıkıyor.

Nitro'yu kullandığınızda Matrix'i andıran yavaşlama efektleri ve çarpma esnasındaki kamera sarsılmalarına kadar çok başarılı. Müziklere gelince Grand Theft Auto 3'teki gibi başarılı ve insanı yarış havasına sokan müzikler çalıyor oyunda. Özellikle yarışlar hareketlendiği zaman arka fondaki müzik kulağa daha da hoş geliyor.

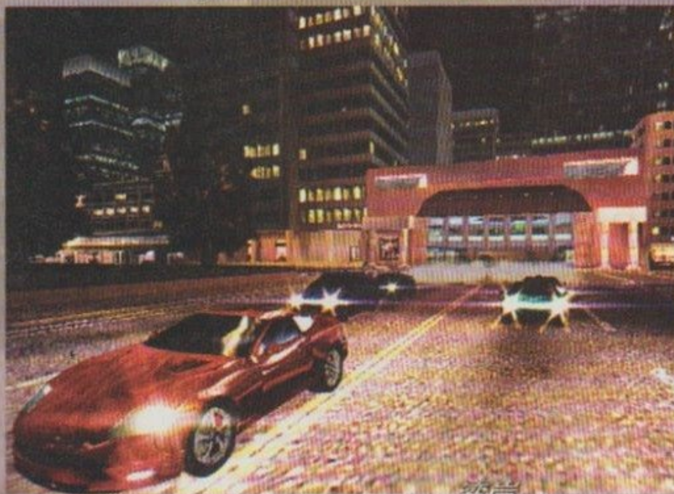
Oyun konsoldan PC'ye port edildiğinden kullanılacak en mantıklı kumanda gamepad ve sonra da doğal olarak klavye. Direksiyon ile oyunu oynamak gerçekten zor olabilir. Ama emin olun bu oyunu oynarken kendinizi Fast N Furious filmindeki aksiyonu yakalamış bir aktör gibi hissedeceksiniz. Tabii ki Grand Theft Auto 3 ve Vice City'deki gibi sizi bayağı zorlayacak görevler de olmayacak değil. Ben çok uğraştım görevleri bitirmek için.

Fakat özellikle görevlerden sıkıldığınız zaman sorunsuz olan Multiplayer modunu arkadaşlarınızla deneyerek oyuna iyice bağlanmanız işten bile değil. Oyunu alan çoğu kişi de Multiplayer modda Street Racing için alıyor zaten.

Midnight Club 2, RockStar'ın sizi saracak ve içine çekecek bir oyunu. Ses efektleri ve müzikleri sayesinde oyunun bir süre sonra bir parçası olacaksınız. Grafik motorundaki eksiklikler ise özel grafik efekleri sayesinde örtbas edilmeye çalışılmış ve bunda bir yere kadar başarılı olunmuş da. Bence grafik motorundaki bu eksiklik, oyunun ilk tasarım amacının konsollar olmasından kaynaklanıyor.

Oyunu gündüz oynamalı

Oyundaki tek can sıkıcı nokta, adından da belli olduğu gibi Midnight, yani gece atmosferine sahip olması. İnsan bazen güneşi özlemiyor değil. Menüleri dahil olmak üzere yüzde 75 karanlık bir atmosfere sahip diğer yarış oyunlarıyla kıyaslandığında. Yine de bu iç karartan atmosferi ve grafikleri görünce önyargılı davranıp oyunu rafa kaldırmamanızı tavsiye ederim. Zor beğenen oyunculardansanız tabii ki bu oyun bir Rallisport Challenge, TOCA Race Driver ya da Colin McRae Rally 3'teki grafik şöleninden sonra sizi kesinlikle tatmin etmeyecektir ama emin olun aksiyon ve senaryo açısından GTA serisi gibi yaşayarak oynayıp bitireceğiniz bir oyun.



Bağdat Caddesi mi? Ne alakası var, bu caddede bir tane asfalt yaması görüyo musunuz?

Biraz da karakterlerden bahsedelim. Yarışçı olarak karşımıza çıkan her biri karakteri yaptığımız yasal olmayan cadde yarışlarında yenip saygınlığımızı ve rakiplerimizin dostluğumuzu kazanıyoruz, bir de tabii aramızda kalsın ama adamların arabalarını alıyoruz :) Ricky, Savo, Makoto, Kenichi, Zen, Nikko, Haley, Shing gibi karakterlerle sıkı maceralar yaşayabileceğinizi şimdiden söyleyebilirim. Bu karakterlere ait videolar, sizi bayağı bir kışkırtacak. Son söz, oyunu alın, oynayın, tadını çıkarın, eğlenin ve grafiklerindeki eksiklikleri kafanıza takmadan bitirin.

Tayhan Memir

PRO PUAN

✓ Kolay oynanabilirlik, eğlenceli ve çekici oyun atmosferi, iyi müzik ve ses efektleri

✗ Karanlık ve kasvetli bir yapı, grafik motorundaki modelleme eksikleri, bitmesi zor görevler

Rockstar, GTA'da gösterdiği başarıyı yineledi. Koleksiyona eklenmesi gereken nadir yarış oyunlarından biri.

89

Runaway: A Road Adventure

TÜR: Adventure ÜRETİCİ: Pendulo Studios DAĞITIMCI: Tri Synergy www.runaway-game.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 200 MHz işlemci, 64 MB RAM, 630 MB hard disk alanı

Bir çeşit "dibine kadar adventure"

Bütün adventure oyun incelemelerinin değişmez bir giriş cümlesi vardır: "Soyu tükenmekte olan bir türün son örneklerinden" diye başlanır ve uzunca bir "artık neden adventure oyun üretilmiyor?" geyiği yapılır. Artık bu kıyaslama ve yakınma işini lütfen bir bırakalım. Çünkü bakın burada ne var...



Runaway: A Road Adventure, iki boyutlu grafikleriyle daha ilk sahnesinden insanın kanına giren bir oyun. Hayatınızın bir döneminde çizgi filmlere ilgi gösterdiyseniz (misal, benim için bu dönem henüz kapanmadı) Runaway'e soğuk gözlerle bakmanız mümkün değil. Zaten öyle uzun bir videoyla açılıyor ki, bu çizgi film havasına iyice kaptırıyor insan. Karakteriniz imleci elinize tutuşturmadan oyun içinde olduğunuzu fark edemeyebilirsiniz hatta.

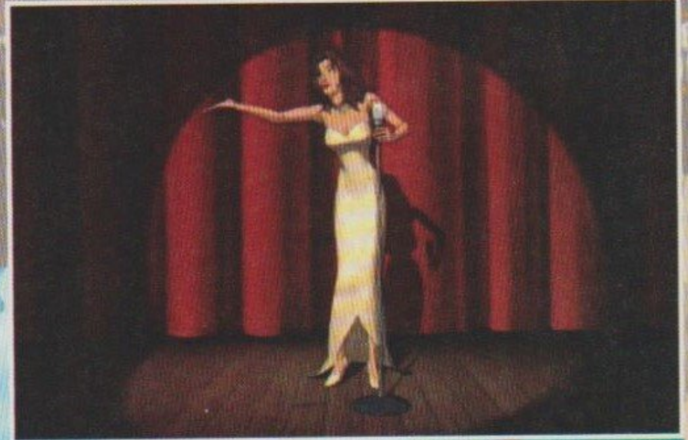
Nihayetinde, esas oğlan Brian'ın di'li geçmiş zaman kipindeki hikayesi bitip de oyuna geçtiğinizde işin tek eğlencesinin koltuğa kurulup çizgi film izlemek olmadığı ortaya çıkacak.

Önerilen doz: Yarım CD

Runaway'de oyuna ilk başladığınız andan itibaren şuursuzca piksel avına girişeceğinizden muhtemelen "acaba bunu yapmak hoşuma gidiyor mu?" diye sormaya bile fırsat bulamayacaksınız. Yani hoşlanmak ya da rahatsız olmak gibi ilkel hislerinizin yerini saplantılı bir görev aşkı alacak. Runaway'i bir öğleden sonra oynamaya başlayıp, akşam yemeğini bilinçli bir şekilde, gece uykusunu bilinçsizce es geçerek sabahın ilk ışıklarıyla bitirme ihtimaliniz var. Bu bakımdan uyarıyorum, damağınızda kalacak tadın leziz olması için oyunun girdabına girmemeye çalışın. Her gün bir doz (yarım CD) oynayın, 6 günde bitirin.

Oyunumuz kendi halinde genç bir adamın trafik kazasıyla başlıyor. Ve bütün kurgularda olduğu gibi hikayenin diğer karakteri bu kazada karşımıza çıkıyor.

Gina'nın babasını elindeki esrarlı bir haç yüzünden vuran kötü adamlar kafilesi, olaya tanık olduğu için kızcağızın





Bu resimde üstüne NYC t-shirtü (ya da herhangi bir şey) giymemiş olan karakterimiz Gina. Hiçbir şeyden haberi yok gibi durması sizi yanıltmasın...



Oyunun çatlak NPC'lerinden biri. Büyükbabasından kalan koca kasabayı üst kattaki bilgisayarın başında chat yaparak değerlendiriyor.

peşindedir. Ve biz, kendi halindeki Brian olarak Gina'ya önce arabayla çapma sonra da onu himayemize alma görevini üstleniyoruz.

Klostrofobiniz varsa hemen aşın

Oyuna ilk başladığımız yer Gina'nın kaldığı hastane odası. Burası aynı zamanda, oyunun mantıksal bir çizgi tutturma kaygısında olmadığını da ilan ettiği yer. Çünkü bir hastane odasındasınız fakat kapısı yok. Pencereye tırmanıp yandaki depoya sızma yeteneğiniz var ama mesela "nerede bu kapı" diye sormak aklınıza gelmiyor. Özellikle oyunun ilk bölümlerindeki bu sebepsiz imkansızlıklar, insana mekanda sıkışıp kalmış gibi hissettiriyor. Yine de yorgan yakmaya değmeyecek türden, küçük pireler bunlar.

Oyunun en iyi yanlarından biri grafiklerindeki sıcaklık, diğeri ise oynanış. Bir adventure'da oynanış zaten ne kadar rahatsız edebilir ki demeden önce Syberia'yı falan bir hatırlayın. Runaway'in iki mouse tuşuyla başardığı şeyi küçümsememek lazım. Oyundaki her hareketi bunlarla rahat rahat yapabiliyoruz.

İnadın açtığı kapılar

Peki ya bulmacalar? Runaway'in bu konuda oyuncuya dayattığı "Kendinize karşı inançlı olun" diyen bir noktası var. Örnekle açıklayalım: Oyunun bir yerinde bir trenin su tankını doldurmanız gerekiyor. Suyu bir sürahiyle gayet uzak bir yerden taşıyorsunuz ve maalesef ilk dört denemede işe yaramıyor. Doğru yolda olduğunuzu belirten herhangi bir işaret de yok. Ancak beşinciden sonra tank yeterince dolmuş oluyor ve treni çalıştırıyoruz. Bir sürü insanın, üçüncü hamleden sonra başka ihtimalleri deneyeceği bence kesin. Halbuki neymiş? İnatçı olup vazgeçmemek gerekiyormuş.

Bunun dışında bulmacalardaki bir diğer özellik, inventory'deki nesnelerin paranoya yaratacak kadar her şeyle kullanılabilir görünmesi. Yani Broken Sword 2'deki gibi oyun sonuna kadar işlevsiz bir parça kömürü cebinizde dolaştırma durumunuz yok. Hatta adamımız azıcık ağır taşımaktan falan şiddetle kaçınıyor, bel fıtığı var belki de. Adventure'lardaki genel "şimdi ne yapmalıyım" sorunu Runaway bulmacalarına da sirayet etmiş. Daha ipuçlarını toplamadan bir bulmacayı çözdüğünüz oluyor ve o işi niye yaptığınızı çok sonra anlıyorsunuz. Olsun. Sonuçta her puzzle'ı kendi içinde değerlendirir ve oyunun geneliyle bağını kurmaya çalışmazsanız daha fazla eğleneceksiniz.

Karakter derinliği

Diyaloglar dediğim gibi çok uçlu değil. O nedenle birileriyle karşılaştığınızda sorularınızı kendi merak sisteminize göre sıralayıp sormaktan çekinmeyin. Aslına bakarsanız son birkaç yılda çıkan ve adventure tarzına yenilikler katmaya uğraşan tüm oyunların aksine Runaway'deki her şey en klasiğinden. Diyaloglar, görüntüler, bulmacalar, tema, inventory, karakterler… Ama ilginç şekilde bu hiç rahatsız edici değil. Yine de karakterler konusundaki yakınma hakkımı saklı tutuyorum.

Ve derhal kullanıyorum bir önceki paragraftaki hakkımı. Ana karakterimiz Brian maalesef pek sempatik değil. Aksanından başlayarak, sürekli her şeyden yakınan tavırları, kendini ifade ederken fazla "düz" olması, zaman zaman Gabriel Knight esprilerini tırtıklaması falan üzerinde biraz daha çalışılması gerektiğini düşündürüyor. Brian'ın başına gelenlerin sorumlusu olan Gina ise olaylara figüran kalmayı tercih ediyor niyeyse. Ve bu hanımefendinin karakteri hakkında pek fikir sahibi olamıyoruz. Kötü adamlar da aynen ucuz televizyon dizilerindeki kadar standart. Göbekli, kara gözlüklü, purolu, kel, mafya tiplemeleri işte…

Sonuç olarak Runaway "yaşasın adventure" sloganını yüksek tondan bağıran ama ona yeni bir sözcük eklemeyen bir oyun. Çok büyük beklentiler geliştirmezseniz, hayal kırıklığına uğramadan, eğlenerek oynayabileceğiniz bir oyun var ortada. Ufak tefek sıradanlık zaafları yüzünden ıskalamaya değmez.

Serpil Ulutürk



Uzun süre bu ekranda beklerseniz arkadaş "çat çat" diye monitöre vuruyoor.

PRO PUAN

✓ Adventure'ın hası çizgi film gibi yapılmış olanı. Pırıl pırıl ve sürükleyici, eğlenceli bir oyun.

✗ Türe bir yenilik katmıyor, her yanıyla cepten yiyor gibi bir havası var.

Adventure türüyle ilgiliyseniz kaçırmayın. Ama zaten sevmezdim diyenler için değil.

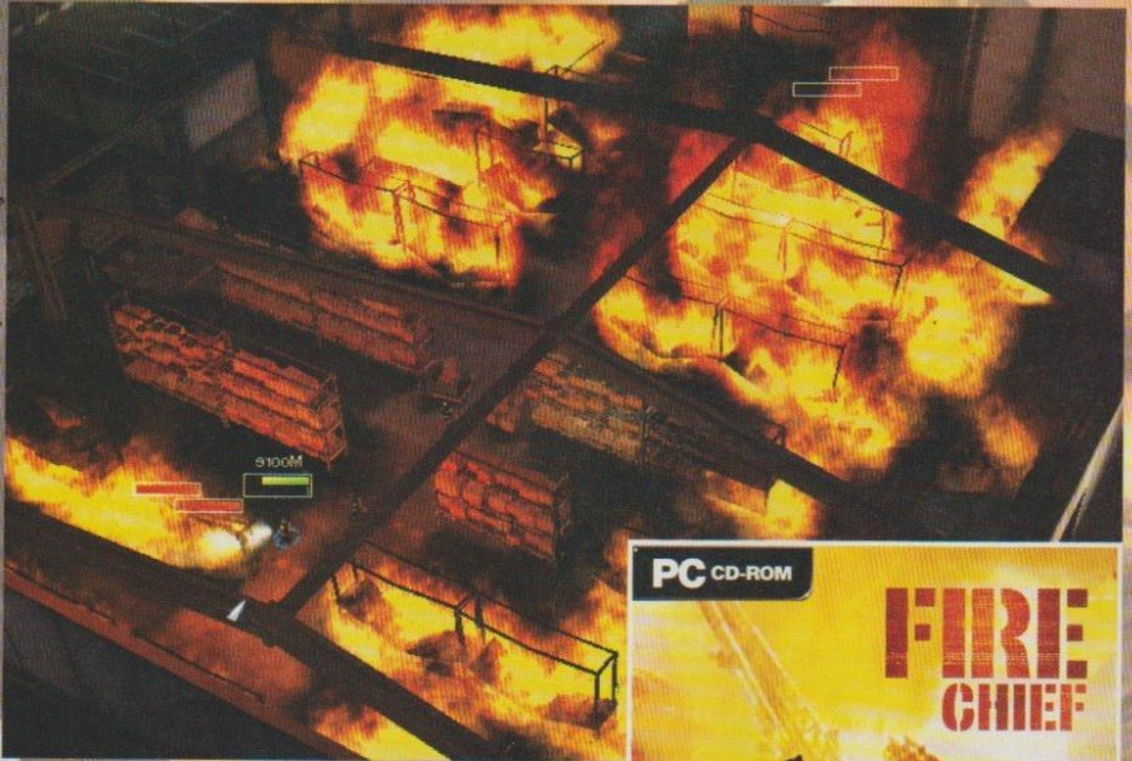
80

Fire Chief

TÜR: Strateji **ÜRETİCİ:** Monte Cristo Games **DAĞITIMCI:** Monte Cristo Games www.montecristogames.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 16 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 640 MB hard disk alanı

Yangın olur / biz yangına gideriz!

İtfaiyeciler, modern çağ şehirlerinin yeni halk kahramanları. Alevlere karşı yürüttükleri takım oyunu şimdiye kadar bir sürü filme, televizyon dizisine, kitaba konu oldu. Ve tabii ki bilgisayar oyunlarına... Hepsinde de amaç, itfaiyecilerin aksiyon dozu yüksek meslek yaşamlarından kesitler sunup izleyiciye (oyuncuya, okuyucuya) o atmosferi yaşatmaktı. Fire Chief de aynı kaygıyla üretilmiş yapımlardan biri. İstediği amacı ne kadar tutturabildiğini ise tek lokmada değil sindire sindire konuşalım.



Bütün mallar yanmadan yangını söndürmeli

Oyunun yapımcısı Monte Cristo ilginç bir firma. Bugüne dek hep yönetim (Casino Tycoon'da bir kumarhaneyi, Crazy Factory'de bir televizyon şirketini yönetiyorsunuz örneğin) ve strateji oyunları geliştiren firma, bu anlamda tutarlılığıyla meşhur. Şimdiye kadar yaptığı oyunlar çok ses getirmedi ama Fire Chief'le bu da aşılacak gibi.

Aslında itfaiyecilerin kullandığı ekipmanlar gelişip modernleştikçe oyun yapımcılarına da daha çok malzeme çıkıyor. Fire Chief'i etkileyici ve karizmatik yapan da bu galiba. Oyunda itfaiyecilerinizi çok yakından görme şansınız yok. Real-time strateji oyunlarına has, tepeden bakışı kullanırken küçük kırmızı birer lekeye dönüşüyorlar ve alevleri kendi ensenizde hissetmek için hayal gücünüzü devreye sokmanız gerekiyor. Ama üssünüz niteliğindeki itfaiye merkezine girdiğinizde nihayet gerçek birer kahramana dönüşüyorlar.

Yandım diyene koşun

Fire Chief'te birbirinden farklı teçhizatlarla donanmış altı çeşit biriminiz var. Doğal olarak bunlardan en temel olanı kazmaları ve hortumlarıyla cansiperane çalışan adamlarınız. Bunun dışında, yaralıları yangın yerinden alıp uzaklaştıran sağlık görevlileriniz, alevlere daha dayanıklı giysilerle donanmış uzmanlarınız, ortamdaki makinelerle ilgilenen mühendisleriniz, en tehlikeli mekanlara dalma konusunda eğitilmiş komando itfaiyecileriniz ve zorlu engeller arasında ilerlemenizi sağlayan, Türkçe'deki karşılığını bilemediğimiz bir adamınız var. Siz saymayın ben söyleyeyim, toplam 6 çeşit birim ediyor.

Bunun dışında bir de araçlar kategorisi var ki oradaki birimleriniz de son derece modern ve profesyonel. Büyük itfaiye kamyonları, bunların su sıkan modelleri, itfaiye helikopterleri falan, hepsi emrinizde (her zaman değil).

Fire Chief, biri bitmeden diğerine geçemediğiniz toplam 10 görev içeriyor. Neyse ki oldukça anlamlı bir sırayla ilerliyor bu görevler ve küçük bir fabrikadan koskoca ormanlardaki vakalara kadar giderek zorlaşan işlere giriyorsunuz.

Bu kadar teknik bilgiden sonra hadi artık esas konuya gelelim. Öncelikle real-time strateji tarzının bir itfaiye ekibinin kontrolüne uyarlanması fikrinin çok özgün olduğu bir gerçek. Oyunun, 11 Eylül'den sonra Amerika'da her zamankinden daha fazla saygın-

lık kazanan bu kamu görevlilerine bir jest olsun diye mi yoksa RTS'ye renk gelsin diye mi tasarlandığı konusunda paranoya yapmazsanız (ki yapanlar var) önyargısız, temiz bir başlangıç olur. Gerçi Fire Chief'in hiçbir noktasında "kahraman Amerikan itfaiye erlerimiz" iması bile yapılmıyor (ölen itfaiyecilerin anısını canlı tutmak için tutulan kayıtların bununla bir ilgisi yok) ama insan aklı torba değil, büzülmüyor.

Hararet basar bir yandan

Oyun ilk bakışta görevler boyunca kadronuzu genişletip, mekanın inceliklerine göre bir strateji belirlediğiniz, sonra da "ölen ölür, kalan sağlar bizimdir" zihniyetiyle alevlerin arasına daldığınız bir çerçeveye sığacak gibi görünse de işin içinde bir ton detay var. Her iş için uzmanlaşmış ayrı elemanlarınız olması bile oyuna bir Commandos havası katmaya yetiyor. Tek fark, buradaki düşmanın gerekli gereksiz "alaarm, alaarm!" diye bağırmaması. Onun yerine sürekli bir harlama efekti duyacaksınız. Bir noktadan sonra bu kakofoninin dayanılmaz olduğunu belirtmek zorundayım. Ama eğer söz konusu ses testini geçebiliyorsanız belki gerçekten de itfaiyeci olmak için yaratılmışsınızdır?

Girdiğiniz her mekanı öncelikle iyice analiz edip, eylem planınızı kafanızda belirlemek zorundasınız. Bölüm başlarında alacağınız kısa ve pratik bilgiler bu anlamda çok yol gösterici olacak. Öte yandan planınız ne kadar "kusursuz" görünse de her zaman aksama riski var. Bu da oyuna heyecan katan bir etken. Örneğin hem patlayıcılarla yüklü hem de yaralı insanların olduğu bir yangın mekanına girdiğinizde öncelikle alevlerin patlayıcılara ulaşmasını önlemeye mi çalışmalısınız, yoksa yaralılara ulaşmaya mı? Üstelik bir de henüz alev almamış olan ahşap merdivenler sizi binadaki stratejik bir noktaya ulaştıracak tek yol ise… Nereden başlamanız gerektiğini, rotanızı, hangi elemanları ne tarafa göndereceğinizi hesaplamadan "bana bir şey olmaz" diyerek başarılı olmayı ummayın. Hem zaten başarsanız da herhangi bir zevki olmaz.


Bir dolu itfaiyeci ve bir dolu aracınız var. Ama içeri nasıl girmeli.


İşler çok kötü. Bu lokomotifler de kağıt gibi yanıyor.

Oyunun tıpkı bir bulmacayı andıran ve fiziksel koşullara bağlı hale getirilerek oyuncuyu düşünmeye zorlayan görevleri maalesef grafiklerle yeterince desteklenememiş. Zaten bir kaos ortamına dönüşmüş olay yerine girdiğinizde gerçek bir gözün görebileceklerinden son derece uzak, sembolik grafikler karşısında canınız sıkılabilir. Aslında oyunun genelinde "gerçekçilik" konusunda ciddi bir eksiklik var. Yangın ve itfaiyeciler gibi insanları çok kolay havaya sokan, heyecanlı bir temanın daha iyi işlenmesini beklerdim. Oysa oyun bu atmosferin sadece müzikle yakalanabilmesi ihtimali varmış gibi inatla kulaklarınıza gerilimi yüksek bir müzikle saldırıyor. Evet, işe yaradığı kesin ama nereye kadar?


Plan yapmadan yangına böyle dalarsak bu oyunda barbekü simulasyonuna döner

Oyunun çok sayıda ve birbirinden çok farklı mekanlarda geçmesi, fizik kurallarına sadık kalmaya çalışması, görevlerin ve birimlerin kendi içindeki çeşitliliği ve tabii ki real-time stratejinin bu özgün yorumu etkileyici. Geriye kalanlar, yani oyundaki kötü yanlar ise bunların yanında "saman alevi" gibi, sizin gibi tecrübeli bir itfaiyeciyi durdurması mümkün değil…

Esra Akın

PRO PUAN

✓ Hem RTS, hem de "aptal yapay zeka" sorunu yok.

✗ Alev sesleri ve karmaşık grafikler insanı atmosferden koparıyor.

Adventure türüyle ilgiliyseniz kaçırmayın. Ama zaten sevmezdim diyenler için değil.

75

Ve Siemens ST55'i sunar

VGA kamerası, TFT ekranı ve MMS desteğiyle birlikte...

İlk kameralı telefonu MC60'dan beri kabuğuna çekilen Siemens, hafif lüks olmakla birlikte hayli işlevsel görünen ikinci modelini de piyasaya sunuyor. ST55'in en belirgin özellikleri, MMS'i desteklemesi, 16 bit TFT ekranı ve tabii ki VGA kamerası.



Siemens'in gözdesi SL55'in de tacını elinden alan ST55, taşıdığı özelliklerle diğer tüm yeni modellerden ayrılıyor. Örneğin entegre dijital kamerası 0,3 megapiksel, ki bu rakam MC60'ınkinin iki katı. Keza MC60'ta 12-bit TFT ekran bulunurken ST55'inki 16-bit. Ayrıca 120 x 160 pikselle yüksek bir çözünürlük sunuyor ve yine "ilk" niteliğinde bir özelliğe sahip: 4x dijital zoom.

Depolama ise ST55'in zayıf kaldığı bir taraf, çünkü tüm fotoğrafları saklamak için sunulan 1.2 MB'lık alan. Bu kapasite, bazı Nokia ya da Sony Ericsson telefonlarının hayli gerisinde kalıyor. Ekranı oldukça geniş olmasına rağmen tuş takımı küçük ve fonksiyonel tutularak telefonun büyük olması önlenmiş. Ayrıca Sony Ericsson telefonlarda gördüğümüz dört yönlü küçük kontrol butonu ve ikonlardan oluşan menü, Siemens tarafından ilk defa bu telefonda kullanılmış. 99 x 47 x 22 mm boyutlarında ve 87 gram olan ST55, 140 saat bekleme, 4.5 saat konuşma süresine sahip.

Orta karar bir kamera

Sanyo'nun dijital kamera modeli VPC-J1 tam amatörlere göre



Elektronik cihazları yakından takip eden birçok kişi var. Bir de dijital kamera takipçileri var ki çıkan her yeni modelin eskisinden birkaç piksel bile yüksek kapasiteli olması onlar için önem taşıyor. Bu kişiler yazının devamını okumayabilir. Zira tanıttığımız ürün sadece 3.2 megapiksel. Ancak unutmayalım ki kısa süre öncesine kadar bu ürün de high-end kategorisindeydi. Sanyo'nun beğenilen modellerinden olan VPC-J1'in diğer özelliklerini de derhal sıralayalım: 6 megapiksel output, 3x optik zoom, 2 cm macro, li-ion batarya, USB-PC ve TV kablosu... VPC-J1, 0.75 saniye arayla 13 seri çekim yapabiliyor. Mesela maça gidip de Sergen'in en klas gollerini kare kare çekebilirsiniz. Ayrıca gece, portre, manzara ve spor çekim ayarlarına sahip (Sergen'i çekeceğiz ya). Işıklı ve sesli menü bildirisi, ses kaydı ve direkt print de yapabildikleri arasında (Kendisi gol atamıyor). Standart 16 MB SD belleğiyle 150 fotoğraf, 2 dakika 24 saniye video ve 31 dakikalık ses kaydı saklayabiliyor (12 golü üst üste alabiliyor yani). Küçük bir hacimde bu kadar özelliği barındırmasının yanında VPC-J1'in fiyatı da uçmuyor. Hediyesi 424 dolar + KDV (Maç bileti fiyata dahil değil). Ayrıntılı bilgi www.sanyo.com.tr'de (Biletleri Biletix.com'dan alabilirsiniz).

Cebimdeki Oyunlar

Minik bir ekranda minik minik karakterlerle oynarken insan başını kaldırdığında çevredekileri bir an dev gibi görebilir. Peki oyundaki karakteriniz bir devse bu nasıl bir çelişki olur?

D.E.W.

Şimdi düşünün ki siz bir devsiniz, halkınız da zor durumda. Halkınızı korumak ve varlığını sürdürmesini sağlamak için yapmanız gerekense, karşı kıyıdaki silahları toplamak. Çünkü oyuna göre savaşı kazanmak için halkın o silahlara ihtiyacı var.



Bu onurlu görevi yerine getirmek için ise her yol mübah. Yani halkınızı korurken bir takım deniz canlılarının üzerine basarak karşı kıyıya gitmeniz gerekiyor, mecburiyetten. Sonra silahı alıp geri dönmeli ve bunu yaparken tabii ki denize düşmemelisiniz.

Oyun üç seviyeden oluşuyor. Karşı kıyıya geçerken yolda tehlikeli durumlara da düşüyorsunuz. Örneğin kıyıdan gelen top ateşlerinden kaçarken süreyi de verimli kullanmalısınız. Bir de tepenizde hedefe kilitlenmiş kartallar var; söylememize gerek yok tabii burada hedef siz oluyorsunuz. Unutmayın, sadece 5 canınız var.

Action + puzzle türündeki D.E.W.'de oyunu kaydedebilir ve istediğiniz zaman tekrar başlayabilirsiniz. 8 saat süren oyunun skorunu da sisteme gönderebilir ve en yüksek skora sahip 10 kişinin isimlerini görebilirsiniz.

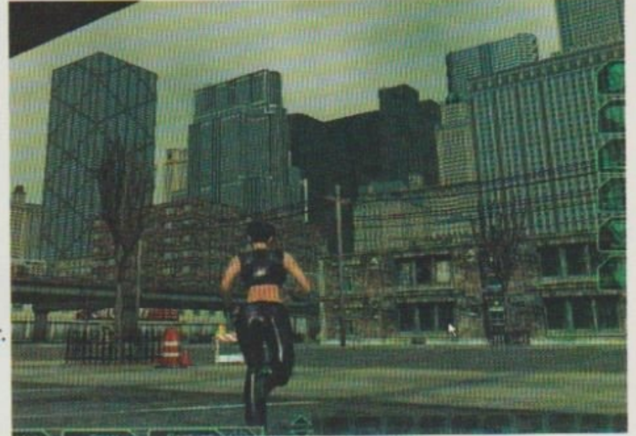
URL: www.mobiloyuncu.com
Destekleyen telefonlar:
Nokia: 7650, 7210, 5100, 6100, 6610, 3510i, 3410
Ericsson: P800
Motorola: T720i

The Matrix, online olanı

Önümüzdeki yıl başlayacak bir çılgınlıktır kendisi

Sinemada başlayan Matrix çılgınlığı, felsefesinin özünü oluşturan siber dünyada devam edecek. 2004 yılında Matrix Online'ı binlerce insanla birlikte oynamaya başlayabileceğiz. Oyunun yapımını Wachowski biraderlerle Monolith Productions birlikte yürütüyor. Wachowski biraderlerin de bizzat oyunun yapımında bulunuyor olması son derece enteresan olacağının bir işareti.

Matrix Online'ın hikayesi, Kasım'da izleyeceğimiz Matrix Revolutions filminden sonraki bir zamanda geçecek. Oyunu oynarken sadece Matrix içerisinde olacağız. Dolayısıyla bu da Hovercraft'ları ya da Sentinel'leri göremeyeceğimiz anlamına geliyor. Ancak bunun bir oyun için bir handikap olmayacağı kesin.



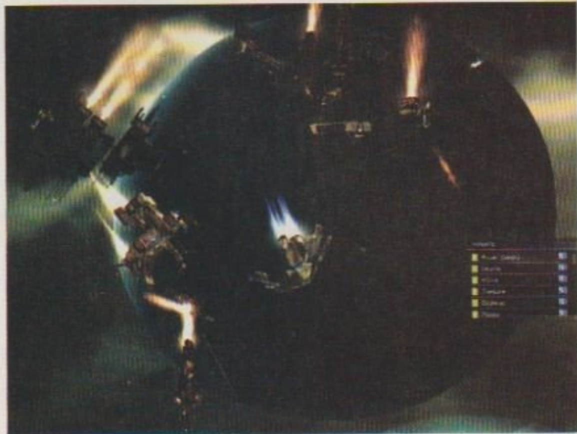
Oyunda kung fu dövüş tekniklerinden en ağır silahları kullanmaya kadar birçok şey mevcut. Ayrıca Matrix için bir vazgeçilmez olan BULLET TIME da Matrix Online'da var. Kısacası bol hareket içeren bir MMORPG bizi bekliyor. Matrix Online'ın beta testi henüz başlamadı ancak www.matrixonline.com adresini sık sık takip ederseniz beta tester'lık için gerekli bilgileri yakında bulabilirsiniz.

Son olarak, oyun yapımcılarına sorulan bir soru ve cevabı:
- Can I be The One?
- Maybe. You should ask The Oracle that question.

Karadelikte başlayan eğlence

Yapımcılarına göre EVE Online, bir oyun olamayacak kadar gerçekçiymiş

Derin uzayda Canopus sistemi yakınında bulunan bir karadeliğe, sunduğu yeni başlangıçlar için EVE adı verildi. Kısa sürede insanlar bu sisteme koloniler kurdu. Sadece özel donanımlı gemiler EVE karadeliğini kullanabildiği için iki tarafına geçitler yapıldı. Ama sonra birden EVE kapıları büyük bir felaketle bölgede dev yerçekimi alanları yarattı. Hayatta kalan kolonilerden 5'i büyük imparatorluklar haline geldi. Ancak bu koloniler arasındaki barış çok uzun sürmeyecekti. İşte bu gergin zamanda EVE dünyasına giriyoruz. Oyuncular EVE'de gemi kaptanlarını canlandıracak. Oyunda 5000 sistem, binlerce istasyon bulunacak. Korsanlık yapabilir ya da şirketinizi kurup gemilerinizle ticaret yapabilirsiniz. EVE'de yapabileceklerinizi sınırlayan tek şey hayal gücünüz olacak.



Oyun yapımcıları bunu "EVE oyun olamayacak kadar gerçekçi ancak gerçekten çok daha eğlenceli" sözleriyle dile getiriyor. 30 bin oyuncu kapasiteli EVE evreninde yerinizi almadan önce oyunun Türkiye'deki dağıtımını üstlenen Avaturk'un www.avaturk.com adresinin yanı sıra oyunun resmi sitesi www.eve-online.com'u da ziyaret edebilirsiniz.

Prince of Persia dönüyor



Henüz PC'ler yaygınlaşmamış, Amiga'larda oyun oynanırken Prince of Persia, tüm oyun piyasasını kasıp kavurmuştu. Sonra ikincisi ve üçüncüsü çıktı. Aradan yıllar geçti... Ubi Soft firması efsanenin Prince of Persia: The Sands of Time ile devam edeceğini açıkladı. İlk oyunu defalarca bitirmiş, kötü vezir Jaffar ile onlarca defa kılıç tokuşturmuş olan herkesi heyecanlandıran bu haberin ardından oyunun E3'teki gösterimi de etkileyiciydi. Tabii ki bu başarı, Slinter Cell gibi bir oyunu yapan Ubi Soft'a ait. Sabırsızlansak da oynamak için yıl sonuna kadar beklememiz gerekecek. Detaylı bilgi www.prince-of-persia.com'da.

Everquest Rehberi - 1

Herhangi bir seçim yapmadan önce karakter ve ırklarımızı tanıyalım…

Welcome to the Everquest. Bu, her Everquest sitesini açtığımızda karşımıza çıkan ilk cümle. 1998'de beta testine başlanmış, 99'da piyasaya çıkmış, öncü bir online MMRPG (massive multiplayer online role playing game) olan Everquest'in 98'deki grafik ve oyun teknolojisini hatırlıyor olabilirsiniz. İlk çıktığında tek rakibi Ultima Online olan Everquest, Ultima'nın 16bit bitmap grafikleri karşısında sunduğu üç boyutlu bir dünya ve dönemin en iyi grafikleriyle dikkatleri üzerine çekmişti. İlerleyen zamanlarda teknolojiden ve grafiklerden geri kalmamak için yeni güncelleme paketlerini de piyasaya sunan yapımcılar Sony ve Verant, oyuna olan ilginin geçen beş yılda sürekli artmasını sağladı. İlk Everquest'in üzerine Ruins of Kunark, Scars of Velious, Shadows of luclin, Planes of Power ve Legacy of Ykesha paketleri çıktı.

Oyunun temeli FRP'ye dayanıyor. Ama bu, FRP bilmeyen arkadaşların oynayamayacağı anlamına gelmiyor. Bakın bana, dört yıldır oynuyorum :)

Biraz karakter ve ırklardan bahsedelim. Everquest'te 15 ırk ve 15 karakterimiz var. Bunlar, kendi içlerinde farklı yollara ayrılıyor.

Dark Elf



Dark Elfler'imiz oyuna yeraltı şehirlerinde başlıyor. Kuzenleri olan Elfler'in kötü ve karanlık yönlerini alıp kendilerini büyünün kötü tarafına yöneltmişler. Ve oyundaki diğer bütün ırklara kalpten düşmanlar.

Troll



Çoğumuzun kötü hikayelerden tanıdığı ve bildiği Troller burada karşımıza seçilebilir karakterler olarak çıkıyor. Eğer bu kötü, yeşil derili yaratıklardan hoşlanıyorsanız (ki ben olsam yapmazdım) buyurun, dükkan sizin.

Human



Oyun içinde en fazla karakter yelpazesi bulunan ırk. Shaman hariç her karakteri seçilebilir. Oyuna güzel bir kalede başlıyorlar.

Dwarf



Kısa boylu, iyi ve sürekli aç ruhlu Dwarflar'ımız yeraltında, kayaları oyarak yaptıkları devasa şehirlerinde yaşıyorlar. Lord of The Rings filminden oymacılık sanatında iyi olduğunu hatırladığımız Dwarflar, aynı becerilerini oyunda da gösterebiliyor.

Barbarian



Dağların bu soylu savaşçı ırkı, burada da yerini almış durumda. Soğuğa dayanıklı, cengaver, hafif anlayışsız bu ırk da seçeneklerimiz arasında.

Bunların dışında ekleyebileceklerim arasında High Elf, Half Elf, Woodelf, Halfling (buçukluk), Ogre, Iksar (lizardman), Froglok, Erudite, Gnome ve Wahshir ırkları mevcut. Her birinin kendine has şehirleri, mekanları, özellikleri, dostları ve düşmanları var.



Anka kuşunun hikayesini bilir misiniz? Peki Everquest'te bu hikayenin karşılığı nedir? Öğrenin.

Seçemediklerimiz arasında sayamayacağım kadar çok ırk var. Tabi insan sorar, e kardeşim ırk ırk diyorsun, ne farkları var bunların diye... Hepsinin kendine has özellikleri mevcut. Mesela bir insan olarak geceleri görüşümüz düşüyor, burnumuzun ucunu göremez hale geliyoruz. Büyüler yardımıyla bu sorunumuzu giderebilsek de örneğin Dark Elfler hem gece hem de gündüz çok iyi bir görüş yeteneğine sahipler.

Biraz da seçilebilen karakterlerden

bahsedelim. 15 seçilebilir karakterimiz var. Warrior, Paladin, Ranger, Rogue, Shadowknight, Monk, Beastlord ve Bard, savaş için hem silahlarını hem de (birkaçı) büyü yeteneklerini kullanıyorlar. Bunun yanı sıra büyücü olarak Wizard, Magician, Enchanter, □ecromancer, Cleric, Shaman ve Druid'e sahibiz. Bunları biraz yakından inceleyelim.


Bu evrende görmeyi hayal bile edemeyeceğiniz birçok düşman Everquest'te kabus gibi tepenize çökebilir.

Warrior

Bildiğimiz her yönüyle savaşçı. Savaş için doğmuş, her türlü silahı kullanabilen, oyunda adı Tank olarak da tabir edilen karakter. En büyük yeteneği kasları olan bu savaşçılarımız, silah kullanma/defans/ atak özelliklerini en iyi kullanabilen karakterlerden biri. Büyü ile ilişkisi uzaktan yakından bulunmaz. Dediğim gibi o pek düşünmez, genellikle vurur :)

Wizard

Warrior'un tersine kendini ilim irfana vermiş olan bu karakterlerin ana hedefi büyü konusunda uzmanlaşmak. Yakın dövüş tekniklerinden bihaber olan bu karakterimiz, düşmanına inanılmaz zarar verebilecek büyülere sahip. Aynı zamanda dünya üzerinde koşmadan seyahat edebileceği büyüleri (teleport) var ve bu da onun acil durumda gerekirse ortamdan hızla uzaklaşmasını sağlar!

Shaman

Mistik bir savaşçı olan Shamanlar tamamen ruhlarla temas içerisinde olup büyülerini çeşitli ruhlar çağırarak lanse ederler. Yakın savaş konusunda çok usta olmasalar da bu alanda az olarak etkileri vardır. Genel anlamda saldırı büyüleri zehirlemeye dayanır. Aynı şekilde arkadaşları için de çok yararlı büyüleri vardır. Birkaç büyü ile Strenght, Dexterity, Agility, Stamania, Hp gibi özellikleri yükseltip dostunun gücüne güç katabilir.

Necromancer

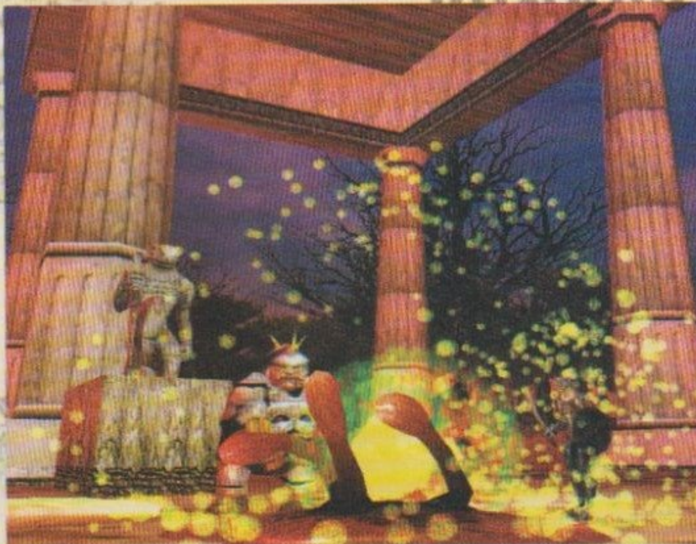
Büyünün kara ve kötü yanını kullanan büyücüler burada da mevcut. Ölüleri diriltme, başkalarını zehirleme ve kendine yaptığı büyülerle nefes almayı bile durdurabilen özelliklere sahip.

Karakter yaratılırken önce 15 ırkımızdan birine karar veriyoruz. Ama her ırk aynı zamanda her sınıfı seçemiyor. Örneğin bir Gnome gidip Druid olamıyor. İnsanlar, en fazla çeşide sahip ırk. Barbarian'lar ise sadece Shaman, Rogue ve Warrior oluyor.

Oyunda bu ırkları birbirlerinden ayıran en önemli özellik, yaşadıkları şehirler ve iyi/kötü pozisyonları. Bir insan şehri olan Freeport'a bir Dark Elf'in girmesi, başta imkansız. Aynı şekilde bir Ogre şehrine de bir Dwarf'ın ayak basması, eceline susamasıyla eşdeğer. Yani oyunda karakterlerin iyi/kötü derecesi çok iyi korunmuş durumda. Tabi hepsi böyle değil. Wood Elfler, şehirlerine (ki dev ağaçlar üzerine kurulmuş bir ağaç şehirdir) giren insanları karşılıyor ve ağırlıyor. Ama bir şey satın almak istediğinizde size Wood Elfler'den istenenden daha fazla fiyat çıkarılıyor. Eee, ne de olsa yabancısınız... İşte bu yüzden karakter seçilirken ne olduğunuza çok dikkat etmeniz gerekiyor. Kötü bir karakter oynatacaksanız kesinlikle en kötüsü bile olabilirsiniz. İyi olmak isterseniz de aynı şekilde yolunuz açık.

Haftaya tanrılar ve statlarla Everquest'e devam ediyoruz.

Volkan Alkan



Her bir ırkın kendine has yaşam biçimi, oyuncuların katkısıyla daha da özel hale geliyor.

Warcraft 3: Frozen Throne

Undeath'leri oynayarak senaryonun gölgede kalmış sırlarına ışık tutuyoruz

Geçen hafta önce Night Elfleri sonra da Alliance Campaign içinde insanları oynamıştık. Böylece tam da oyunun iyice şekillendiği, sanki biraz da kontrolden çıktığı bölümlere geldik. Prens Arthas karanlık yoldan vazgeçip insan olduğunu hatırlayacak mı? Sylvana bir ihanete mi hazırlanı-yor? Donmuş Taht kimin olacak? Seymen Ağa ve Bahar'ın aşkı yalan mıydı? Ehem...

Scourge Campaign
Legacy Of Demand

Bölüm 1
King Arthas

Bu bölüme eski kahramanımız şimdi ise Undeath olmuş bir canavar olan Arthas ile başlıyoruz. Bu bölümdeki esas amaç insanlığın son kalıntısı olan 9 kasabayı edindiğimiz müttefikler ile yok etmek. Ayrıca 20 taneden fazla insanın da yaptığımız savunma sayesinde bölgeden kaçmasını engellemek. Önceki oyundan Arthas gibi tanıdığımız Kel'Thuzad ve Arthas'ın canavara çevirdiği Slyvanas da müttefik olarak kullanabileceğimiz diğer kahramanlar arasında ama unutmayın kaçış noktalarına oyun başlar başlamaz yollayabildiğiniz kadar destek yollayın. Ayrıca bölümdeki diğer bir ana görev ise çıkış noktalarına Paladin yollayan 3 Altar'ı yok edip Paladinler'i öldürmek. Altarlar'ın üçü birden haritanın orta kısmının biraz sağında kalıyor. Altar bölgesine gidebildiğiniz kadar destek ve müttefikle gidin, çok iyi korunuyor.



Buradaki paladin kampına destek kuvvetlerle saldırın.

A Kingdom Divided

Önce arkamıza yaslanıp izleme modunu açık hale getiriyoruz :)

Bölüm II
The Flight From Lordaeron

Bu bölümde eski iyi kahramanımız yola çıkmak için hazırlanırken tuzağa düşürülüyor. Buradaki amaç Arthas'ı tek parça halinde haritanın en üst ortasındaki City Exit'e götürmek. Opsiyonel görev olarak haritanın en sol orta kısmındaki Meat Wagon ünitelerini kendinize destek olarak alabilirsiniz. Eğer Arthas ölürse görev doğal olarak başarısızlıkla sonuçlanıyor.



Haritanın En ucunda yeşil olarak işaretli olan yere kadar Arthas'ın gitmesi lazım.

Slyvanas' Farewell

Bak şu Slyvanas'ın yaptıklarına :)

Bölüm III
The Dark Lady

Bu bölümde esas görev Varimathras'a ait olan Kırmızı Undeath üssünü, kendi üssümüzü geliştirerek ve upgrade ederek ve biraz da iyi bir savunma ile yok etmek. Bu bölümde kahraman olarak Slyvanas'ı kullanıyoruz. Unutmadan, iyi savunma yapıp Kırmızı Undeathler toparlanamadan Varimathras'a sürekli saldırın.

Bölüm IV
The Return To The Northend

Bu bölümdeki esas amaç ise ilk başta bölüme başladığımız bütün mürettebat gemiler dahil olmak üzere ve yeni kahramanımız Anub'arak ile birlikte Blood Elfler'in Island Stronghold'unu yok edip, oraya kendi üssümüzü kurmak. Haritanın ortasında sağ alta doğru olan yerdeki kırmızı Blood Elfler. İkinci esas görevimiz ise Azjol-Nerub'u koruyan gardiyanları öldürmek. Onları öldürdükten sonra görev bitmiş oluyor.



Üssünüzü kurup güçlendirerek sağ üstteki Varimathras'ın kırmızı üssüne saldırın.

Bölüm V
Dreadlord's Fall

Bu bölümdeki esas görevimiz ise sinsi bir saldırıda bulunarak Garithos ve Detheroc'un üslerini yok etmek. Bu arada yukarıdaki süre dolmadan uyuyan bütün düşman güçlerini yok etmek.

Bölüm VI
A New Power In Lordaeron

Bu bölümdeki esas görev de iyi bir savunma ve hızlı bir saldırı taktiğiyle, kontrolümüzdeki kahramanlar Garithos, Slyvannas ve Varimathras'ı da kullanarak haritanın ortasındaki Mor Balnazzar'a ait olan üssü yok etmek.

Bölüm VII - Birinci Kısım
Into The Shadow Web Caverns

Özellikle söylemeliyim ki oyunun en uzun ve en zevkli bölümlerinden biri, tam üç aşamadan oluşuyor. Üç bölümdeki ortak amaç ise Arthas'ı Frozen Throne'a yer altından ulaştırmak. Arthas ve Anub'arak'ın hayatta kalması yine olmazsa olmaz koşullardan. Eski krallığın girişini bulmak ana hedef. Diğer görevler ise Arthas ve Anub'arak'ın ekibi ile birlikte haritanın orta sağ altında kalan Baelgun'u öldürmek ve Baelgun'un üstünden çıkan anahtar ile Old Kingdom'ın kapısını açmak.



Haritada sağ ortadaki kırmızı üsse iyi bir taktik ile yavaşça saldırın

İkinci Kısım
The Forgotten Ones

En zor bölümlerden biri olan bu bölümde yine Arthas ve Anub'arak hayatta kalmak zorunda. Bu sefer girdiğimiz Old Kingdom'ın çıkışını bulmak zorundayız. Arthas Anub'arak ve yanındaki ekip ile birlikte Forgotten One'ı yok etmeden Old Kingdom'dan dışarı çıkamıyoruz ve bu yaratık 5000 health'e sahip, hit damage'ı çok yüksek olan ve Level 15 gücünde bir canavar. Onun için size tavsiyem mutlaka saldırırken gücünüz azalmaya başladığında kenardaki heal'lara koşmanız.



Uyuyan bütün düşmanları dikkat çekmeden öldürüm mor ve açık mavi olan üssleri yokedin.

Üçüncü Kısım
Ascent To The Upper Kingdom

Bu bölümde ise Arthas yine mutlaka hayatta kalmalı ve 10 dakika içerisinde mağaradan kaçmalı. İzleyeceğiniz yol belli olduğu için zorlanmayacağınız bu bölümde yalnız alev tuzaklarında zamanlamayı çok iyi ayarlamalısınız ve bütün bölüm boyunca hızlı olmalısınız, çünkü süreniz çok sınırlı. Ayrıca unutmadan ileride karşılaşacağınız Anub'arak da hayatta kalmak zorunda. Şimdiden şefkat gösterin yani...

Boiling Point
Arkanıza yaslanıp bu intro'yu da keyifle izleyebilirsiniz.

Bölüm VIII
A Symphony Of Frost And Flame
İşte son bölümümüz oyunun en zor ve en zevkli bölümlerinden biri. Bu bölümde Frozen Throne'u açmak için Frozen Throne'un etrafında bulunan 4 Obelisk'i kahramanımız Arthas'ın Illidan'dan önce ele geçirip açması lazım. Burada hem Illidan'dan hızlı olmalıyız, hem de Arthas Obelisk'leri ele geçirip açarken Arthas'ı iyi korumalıyız. Aynı zamanda Illidan'ın Obelisk'leri ele geçirmesini mümkün olduğunca engellemeliyiz.

Final
A Long Time Coming
İşte arkadaşlar oyunun son dövüş sahnesi Illidan'ın Frozen Throne'u yok etmek için, Arthas'ın ise Frozen Throne'u ele geçirmek için birbirlerine girdikleri sahne. Kim mi galip geliyor? İzleyin ve görün :)

Bonus Campaign
The Founding Of Durotar
Birinci bölüm
Yazının başında da bahsettiğim gibi diğer iki act henüz mevcut değil, onları Blizzard hazırladığı zaman internetten indirecekmişiz gibi görünüyor.
Bu bölümde çok fazla ana görev var. İlk başta Mogrin'in raporunu Rexxar ile eski Warchief kahramanımıza ileterek başlıyoruz. Zaten bizim esas kahramanımız da bonus bölümü boyunca Rexxar olacak. Ondan sonra bize Warcamp'da çeşitli görevler veriliyor ve onları tek tek yerine getiriyoruz. Bunlardan ilki Warcamp'da, sorunları çözmek istediğinizden başlayabilirsiniz. Her biri size farklı bir görev veriyor ve o görevler sonucunda Rexxar'ın Inventory'sine yakışacak item'lar alıyorsunuz.


İyi bir savunma kurarak haritada ortadaki mor üssü yok edin.

Drek'Thar adındaki kahraman size verdiği görevde haritanın sol üst köşesindeki mağaraya girmenizi istiyor ve hazırlamakta olduğu iksir için sizden Shimmerweed Herbs adlı bitkiyi Thunder Lizzard'ların arasından toplamanızı istiyor. Toplam 6 tane Shimmerweed toplamanız gerekiyor. Shimmerweed'leri toplayıp Drek'Thar'a geri döndüğünüzde size Shimmerweed'lerden hazırladığı 5 kullanımlık iksiri hediye ediyor.

Nazgrel isimli kahraman ise sizden haritanın orta sol üst kısmında kalan BloodFeather adlı ejderhayı öldürmenizi istiyor. Bunun yanı sıra Rexxar'ın yanına bu görevlerde Rokhan adında bir kahramanla savaşıyorsunuz. Ayrıca bonus bölümünde kahramanlarımız öldüğünde harita içerisindeki çeşitli spawn taşlarından tekrar bölüm içine ışınlanıyorlar. BloodFeather adlı ejderhayı öldürdükten sonra Warcamp'a gidip durumu Nazgrel'e bildirdikten sonra sizi Armory'de güzel hediyeler bekliyor olacak. Gazlowe adlı kahramanın isteği ise sizden haritanın orta alt kısmındaki Goblin tüneline girip oradaki taşıyıcı ayakları koruyan ve aynı zamanda Kobold'ların mağaraya girmesinde geçit olan ayakları Goblinler ile patlatarak yıkmak.
Bu görevi başardığınızda Gazlowe'ye ilettikten sonra sizi yine güzel hediyeler bekliyor olacak.

Bu üç görevi de tamamladıktan sonra Warcamp'ta tekrar Thrall'a (Warchief) gidin ve ekstra görevler alın. Size vereceği görevlerden biri Survey The Borders. Bu görevde Warcamp'ın generali Nazgrel Durotar, sınırlarında belirmeye başlayan insan ırkından şüphe ediyor. Bunun üzerine size gidip dışarıyı izleyen garnizonundaki Teğmen Gar'thok ile görüşmenizi istiyor.



Haritada daima sağ doğru ilerleyerek bu bölümü geçmeniz mümkün


Bu haritada çıkış haritanın sağ üst köşesinde

Observatory'den sahili gözetleyip durumu dönüp Thrall'a bildirmenizi istiyor.

Warn The Throlls

Protect The Border görevinde ise Thrall WatchPost'a Nazgrel ile birlikte geri dönüp insanların üssünün yerini bulup, insanları öldürdükten sonra üsse geri dönmenizi istiyor. Bu görev diğer görevlere göre daha kısa bir görev olarak geçiyor. Bundan sonraki görev ise Warn The Trolls adında. Durator'a saldırmakla yetinmeyen insan ırkı, Echo adasındaki Darkspear adlı Throll'lere karşı da saldırıya geçmeye başlıyor. Thrall, Rexxar ve Rokhan'a acilen Echo adasına bir Zeplin'e binip gitmelerini ve Echo adasında Darkspear Throll'lerinin başı Vol'jin'i bulmanızı istiyor. Zeppelin'e bineceğiniz yer haritada kolayca işaretlenmiş olarak bulunuyor. Echo adasına ulaştığınızda Rexxar ve Rokhan ile yavaş bir şekilde ilerleyin. Adada çok güçlü yaratıklar mevcut. Özellikle haritanın orta sağ üst kısmında çok güçlü gardiyanlar var. Onlarla savaşın, üstlerinden çıkan item'lar çok fazla güç kazandırıyor.

Vol'jin'e ulaştığımızda ise çoktan adanın etrafının insan gemilerine ait donanma tarafından kuşatıldığını görüyoruz. Vol'jin aradaki introda Rexxar ve Rokhan'ı uçan bir yaratığa dönüştürüyor. Çünkü gemilere ancak uçarak ulaşabiliyorsunuz. Rexxar ve Rokhan'ı eski haline döndürmek için görev bittikten sonra tekrar Vol'jin'in bulunduğu yerdeki beyaz işaretli çembere doğru uçurmanız yeterli. İnsan ırkına ait donanma gemileri ise haritanın en üst kısmına yakın adacıklara saldırmakla meşgul. Burada Vol'jin'in size vermiş olduğu destek hava saldırı gücünü kullanın. Battleship'lerin hepsini batırdıktan sonra, Vol'jin'e dönüp görevi bitirdiğinizi bildiriyorsunuz. Fakat bununla bitmiyor, insanların bunun karşısında bir ek tehdit oluşturması yüzünden, Vol'jin Darkspear kabilesinin adayı boşaltması için adanın işaret yerlerindeki ateşleri yakmanızı istiyor. Bu görev, The Signal Pyres diye geçiyor.

Ateş bölgeleri sırası ile ilk iki tanesi haritanın orta sağ alt kısmında, diğer iki tanesi ise haritanın sağ alt ve sağ orta kısımlarında bulunuyor. Ada içinde de bazı yerlere gitmek için Zeplin'e binmeniz gerekiyor. Bu görevde dikkat etmeniz gereken en önemli şey, Pyres'a (yakılması gereken ateşler) ulaşırken Sea Giant adı verilen canavarlarla savaşmanız. Sea Giants'lar tahmin ettiğinizden çok daha güçlü, zaten Vol'jin size brifing verirken kibarca dikkatli ol uyarısında bulunuyor :) Bu yüzden sağdan soldan topladığınız ek kuvvetleri de beraberinize katarak ilerleyin. Bu görev de bittikten sonra bu adaya geldiğiniz yerdeki Zeplin'e binerek, Warcamp'a geri dönebilirsiniz.



Bu bölüm ise beyaz buzların olduğu sağ üst köşede bitiyor



Ufak bir üs kurarak Obelisk'leri Illidan'dan önce capture edin.

The Summit

Thrall'un vereceği son görev, daha doğrusu Rexxar ve Rokhan'ın Thrall'a en son teklif edeceği görevin adı ise The Summit. Bu görevde ise İnsanlar Warchief'le, olup bitenler hakkında bir görüşme yapmak istiyor, fakat bizim Rexxar ile Rokhan bu işte bir tuzak kokusu alıyor. Bunun üzerine Durator'daki haritanın alt sağ köşesinde bulunan Rexxar ve Rokhan ile birlikte görüşme noktasına gidiyoruz. Gittiğimizde görüyoruz ki burada bizi bekleyen insan ırkına ait elçi değil ve tam da tahmin ettiğimiz gibi Warchief Thrall'u öldürmek için gönderilmiş olan suikastçiler. Razor Hill ismindeki bölge haritanın sağ alt köşesinde bulunuyor. Burada insan ırkına ait herkesi öldürdükten sonra durumu dönüp Warcamp'ta Thrall Warchief'e bildiriyoruz ve bununla beraber bonus görevlerini de tamamlamış oluyoruz.

Bonus Campaign Act One'da 3 tane de opsiyonel görev var: Slay Quillboars, Thunder Lizards ve Collect Lizard Eggs. Collect Lizard Eggs ile Thunder Lizards opsiyonel görevleri bir arada Rexxar ile Rokhan'a veriliyor. Zaten bu göreve daha Bonus Campaign'inin ilk başlarında Shimmerweed Herbs'leri toplamak için girdiğimiz mağarada başlıyoruz. Görevdeki amaç, Lizard'ların niye bu kadar agresif davrandığını bulmaya çalışmak, başkaldıran 20 Lizard'ı yok etmek ve bunun, insan ırkının Lizard'ların vadisindeki ağaçları bir



Mogrin'in raporunu sol alttaki Warchief'in kampına götürün.

Lumbermill kurarak kestiği için Lizard'ların bu kadar asabi olduğunu Thrall'a bildirmekten ibaret. Mağara girişi Shimmerweed Herbs'leri topladığımız mağara ile aynı.

Diğer opsiyonel görev ise Collect The Lizard Eggs. Zaten bu görev, diğeri ile bir arada. Ayrıca unutmadan mağaraya Survey The Borders esas görevi verildiği zaman girmelisiniz. Egg'lerin bir tanesi mağara haritasında alt sağda, diğeri üst sağda, ilki ise alt solda bulunuyor. Yumurtalar yeşil bir ot topluğu üstünde parlıyor.

Öncekileri de oynayın

Size Warcraft III Frozen Throne Expansion Pack ile ilgili verebileceğim bilgiler bu kadar. Oyunu mutlaka denemenizi tavsiye ederim. Özellikle oyunu son cinematic'i seyretmek için bile bitirebilirsiniz. Oyunda bazen çok sıkıldığınız bölümler de olacak ama mutlaka bitirmeye çalışın, kesinlikle yılmayın. Sonunda gerçektende Blizzard sizi en iyi şekilde ödüllendirmiş. Blizzard yaptığı bir oyunla daha kalitesini göstermeyi başardı; strateji severleri, hatta sevmeyenleri mutlu edecek bir oyun, ayrıca yaptığı oyundan daha iyi bir eklenti görev paketi çıkardı.

Oyunda dikkat etmeniz gereken diğer önemli bir unsur ise senaryo. Daha önce esas oyun Warcraft III Reign Of Chaos'u bitirmediyseniz bu eklenti paketindeki senaryoyu anlamak zor gelebilir. Bu yüzden size tavsiyem, Frozen Throne'a başlamadan önce Warcraft III Reign Of Chaos'u bir sefer senaryosunu iyice okuyarak, oyun içindeki replikleri iyice anlayarak bitirmeniz ve sonra serüvene Frozen Throne ile devam etmeniz. Oyun hikayeye ve senaryoya çok dayalı, hatta Blizzard internet sitesinde senaryolarını kitap haline bile getirmiş durumda. Eğer meraklıysanız mutlaka alın bence.

Reign of Chaos

Warcraft III Reign Of Chaos'un hikayesi, Burning Legion'un Dünya'ya getirilmeye başlaması baz alınarak yapılmış. Arthas önceki oyunda iyi bir kahraman, fakat kendisine verilen görevlerden birinde Froustmore adlı kılıcı eli geçirince, zamanla o kılıcın esiri hale geliyor ve en sonunda Undeath ırkına dönüşerek insanlığa karşı acımasız bir canavar haline geliyor. Illidan ise Burning Legion'u dünyadan kaldırmak için Maiev'in zindanından kaçırılıyor, fakat Illidan ilk oyunda Burning Legion'dan gelen yaratıklarla savaşırken bir büyüye maruz kalıyor ve bir Daemon'a dönüşüyor. Bunun üzerine Night Elf diyarının kralı olarak bilinen Malfurion ilk oyunun sonunda onu diyardan kovuyor, Illidan koşarak orayı terk ediyor ve eklenti görev paketinde karşımıza çıkıyor. Bunlar sadece senaryodan benim aklımda kalan kesitler. Oyunun senaryosu gerçekten çok kapsamlı, başarılı ve kesinlikle bir filmi aratmayacak kadar komplike yazılmış. Arthas'ın oyun sonunda verdiği konser ve credits bölümü izlemeye değer. Beni en çok da "bu oyunda hiçbir koyuna zarar verilmemiştir" yazısı güldürdü.

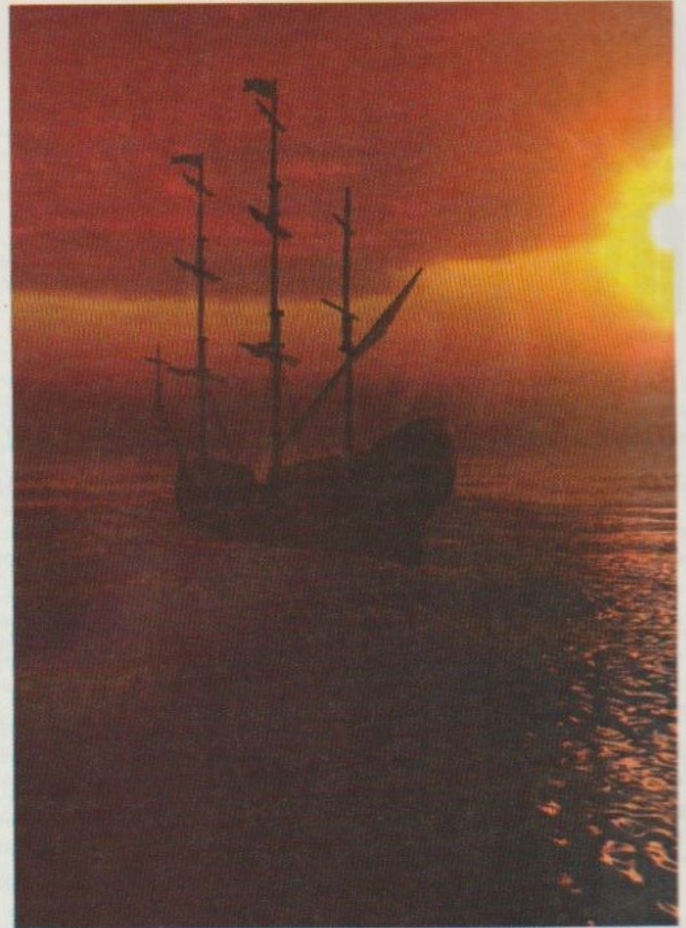
Tayhan Memir





Hile Kodları

"Bir oyun istiyorum, zor olsun ama ben kolayca oynayayım. Ağzıma düşen pişmiş armutlar hayal ediyorum..."



Pirates of the Caribbean

Önce "/program" klasöründe "seadogs.c" dosyasını bulun ve "gamedir/program" klasörüne kopyalayın. Sonra "/program/controls" klasöründe "init_pc.c" dosyasını bulun ve "/gamedir/program/controls" klasörüne kopyalayın. Oyuna başlayın ve ilgili hile fonksiyonu için aşağıdaki tuşlardan birine basın

Y – God moduna geçiş
I – Ek 100.000 Gold puan
O – Ek 50 Skill puanı
P – Tüm ırklara tarafsız ün

Midnight Club 2

Options ekranında aşağıdaki kodlardan birini tuşlayın. Yazdığınız kodlar ekrandan görünmüyor ama siz seri şekilde tuşlara basın.

theparrot - tüm modları çözme

griswold - tüm kentleri çözme

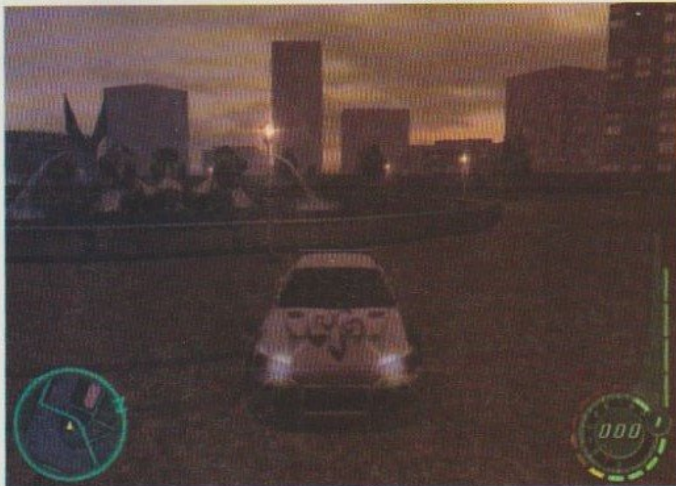
upupdowndown ya da rimbuk - kentler, araçlar ve modları arcade moduna getirir

howhardcanitbe (0-9) - zorluğu ayarlama

howfastcanitbe (0-9) - hızı ayarlama

octane - azot

yerbamate - sınırsız azot



Star Trek Elite Force 2

Oyunu **+set developer 1 +set cheats 1** parametresiyle başlatın. Değiştirilen shortcut özelliği "DRIVE:\Program Files\Activision\EF2\EF2.exe" **+set developer 1 +set cheats 1** şeklinde olmalı. Oynarken **é** tuşuna shift'siz basın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

god – yenilmezlik

give all – tüm silahlar

give [silah adı] – belirtilen silahı çoğaltma

notarget – düşmanlara karşı görünmezlik

health 100 – health'in 100'e ayarlanması

FIFA 2003

Notepad ya da benzeri bir programla bir `soccer.ini` dosyası açın ve hile kodlarını girin. Dosyayı kaydederek oyunu çalıştırın.

AUTO_TACKLING=1 – otomatik markaj
ONE_ON_ONE=1 – birebir oyun modu
WINDOWED=1 – oyunu bir pencerede çalıştırma
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1 – kalecilerin daha iyi olması için
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1 – denk takım istatistikleri
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 – agresif markajı aktif hale getirme
PRACTICE_MODE=1 – antrenman modunu açma

Oyunculardan oyunculara

Bu haftadan itibaren sizden gelen mektuplara yer vermeye başlıyoruz. Bize verdiğiniz destekten dolayı teşekkür ederiz.

Mutlu kutlu olsun

Sevgili Progamer, sizlere ilk önce teşekkür etmek istiyorum. Derginiz çok güzel olmuş. Artık ne kadar aç isek oyun dergilerine, Perşembe günü ilk iş olarak gazete bayisine koşarak bir Progamer aldım. Ne yalan söyleyeyim bu kadar güzel ve eğlenceli bir dergi olacağını beklemiyordum. Başarılarınızın devamı dileğiyle. Şimdiden bir sonraki sayıyı beklemeye başladık.

Ruhi Özkök

Teşekkürler
Çok teşekkürler Ruhi, birinci anlamda "Bizleri var eden sizlersiniz". Biz de size layık olmaya çalışacağız. Siz buraya mektup yazacaksınız, biz cevaplayacağız.

Hayırlı olsun

Her şeyden önce yeni derginizi kutlarım. Bu mektup köşesinin bize çok yararlı olacağını umuyorum. Derginizi alır almaz bu köşeyi gördüm ve hemen bir mektup yazmak istedim. Benim sormak istediğim soru Half - Life 2 ile ilgili. Acaba oyunun grafik ve sistem gereksinimleri nelerdir? Benim bilgisayarım PIII 800, 256 MB RAM ve 32 MB ekran kartı. Acaba bu sistemde çalışır mı?

Gordon Freeman

İşte başlıyoruz…
Senin bu sorunun cevabını benden iyi bilmen gerekir, adın Gordon Freeman olduğuna göre… Ayrıca bu ilk soruyu sana cevaplamanın mutluluğunu kalbimizde yaşıyoruz. Oyunun çalışmak için istediği konfigürasyon henüz belli değil. Ancak senin makinenin özellikleri göz önüne alındığında çalışabileceğini düşünüyorum. Tabii ki 1280 x 1024 çözünürlükte trilinear bir görüntü elde etmeyi unut. Oyunun konusunu anlayacak kadar (800 x 600) bir görüntü elde etsen sana yeter herhalde. Tekrar düşündüğümde senin makinende Half Life 2 çalışsa bile yeni gelen oyunların çalışma olasılığı çok az. Örneğin Doom III oynamak istiyorsan ya da Max Payne 2 oynamazsam olmaz diyorsan, en iyi ihtimalle 128 (paran varsa 256) MB'lık bir ekran kartına sahip olman gerekiyor. Tabi bunun yanında P4 ve 512 RAM, şu anda olmasa da bir iki ay içinde vazgeçilmez olacak.

Merhaba…

Merhaba, benim adım Özge. Hayatımıza hoş geldiniz diyorum. Oyun dergilerine çeşitlilik getirdiğiniz için teşekkür ederim. İçeriğiniz ve görünümünüzü çok beğendim. Bizlere çocuk muamelesi yapıp basit bir dil kullanmak yerine bu tarzı seçtiğiniz için tekrar tekrar teşekkürler. Merak ediyorum, nasıl bir ortamda kaç kişi çıkartıyorsunuz bu dergiyi? Oraya gelebilir miyiz? Çok özel olmazsa sorumu cevaplayabilir misiniz? Şimdiden teşekkürler.

Özge "Angelic Fruitcake" Maça

Sevgili Özge…
Henüz yepyeni bir dergiyiz. İstanbul'un en merkezi yerlerinden olan Beşiktaş'tayız. İçinde bulunduğumuz ortam güzel ve aydınlık bir ofis (o kadar aydınlık ki akşamüstü ekranlara yansıyan ışıklardan dolayı oyun oynayamıyoruz). Başımızın üzerinde yerinin olmasının yanında, bize biraz evi toplamak için süre ver. Örnek vermek gerekirse televizyonumuz var ancak Playstation'umuz henüz gelmedi. Bütün bunları hallettikten sonra (öyle zannediyorum ki bir iki hafta) burada kahvemizi içebilirsiniz.

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

14 Ağustos 2003 / Sayı: 2

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com

Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com

Tayhan Memir
tayhan@progamermag.com

Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
Tel.: (0212) 258 17 04
progamer@progamermag.com

MEDYGRUP "ÝLETÝÞÝM KÖPRÜSÜ"
0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları / Satış
Meltem İnanç
Bahar Şamhili
Necdet Atar

Genel Müdür Yardımcısı / Pazarlama
Hakan Acar

Genel Müdür Yardımcısı / Finans ve Operasyon
Erhan Özdemir

Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

www.logomelo.com

Logomelo

Cep telefonunuz neşe saçsın!

Beğendiğin logo ve melodiyi

3801'e

yanlarındaki kodlarıyla mesaj olarak gönder.

En İyi Melodiler

MN238 Polis
MN545 Al Yazmalım
MN510 Formula 1
MN418 Desperado
MN783 Mutlu Ol Yeter
MN367 Görevimiz Tehlike
MN1843 Bir Aşk Hikayesi
MN1188 Bir Kulunu Çok Sevdim
MN59 Misket
MN786 Nikah Masası
MN465 Freestyler
MN1206 Vicdansızlar
MN1405 Çökertme
MN1476 Sultans Of The Dance
MN1819 Zaga Yeni
MN790 Sen Gelmez Oldun
MN241 Siren Sesi
MN569 Vizontele
MN495 Without me
MN369 Rocky

Yeniler

MN1992 Kız Milleti
MN2000 Evlilik Sandalı
MN1848 Gümbür Gümbür
MN1859 Sarı Mavi
MN1799 Ne Oldu Can
MN1802 Sök Kalbini
MN1837 Ağzını Yerim
MN1334 Okşa
MN1687 Yıkılmadım
MN1833 Matrix
MN1826 80'ler Film Müziği
MN1768 American Woman
MN1602 Macarena
MN1779 Music
MN1489 Bir Demet Yasemen
MN1484 Anılar
MN1227 Allahın Belası
MN1803 Tutamıyorum Zamanı
MN1785 Unforgiven
MN1455 Charlie'nin melekleri

Türkçe Pop

MN314 12 Dev Adam
MN1528 Gözlerinin Hapsindeyim
MN1228 Alnının Yazısı
MN374 Arabic Fahişe
MN655 Arkadaş
MN290 Aşığınım
MN1242 Ayrılık
MN659 Ben Güzelden Anlarım
MN658 Ben Senin Herşeyinim
MN293 Bir de Bana Sor
MN1251 Bir Günah Gibi
MN664 Bodrum Bodrum
MN1256 Bu Aşk Fazla Sana
MN1257 Bu Kalp Seni Unutur mu
MN640 Aramazsan Arama
MN669 Büyük Aşkım
MN1264 Çile Bülbülüm
MN1268 Çöpçüler
MN681 Dönence
MN684 Efsane
MN688 Ellerimde Çicekler
MN691 Esmer Günler
MN1286 Ex Aşkım
MN1526 Fesubanallah
MN1176 Gamsız Hayat
MN699 Gülpembe
MN310 Holigan
MN1531 İhanet
MN1643 İnadım İnat
MN1312 Kadınım
MN718 Kimler Geldi
MN836 Kısmetsizim
MN1323 Kurşun Adres Sormaz ki
MN1655 Mazeretim Var
MN610 Memleketim
MN728 Neler Oluyor Bize
MN1341 Pamuk
MN805 Psikopat
MN1348 Şansın Bol Olsun
MN398 Sende Kaldı
MN1800 Senin Ağzını Yerim
MN1347 Sandık Lekesi
MN1370 Türkiyem
MN895 Turnalar
MN1373 Unutamadım
MN760 Yar Senin Derdin Ne
MN886 Büklüm Büklüm

Türk Sanat Müziği

MN583 Agora Meyhanesi
MN585 Arım Balım Peteğim
MN587 Bak Yeşil Yeşil
MN598 Eller Eller
MN690 Eski Dostlar
MN600 Feride
MN607 Kalamış
MN608 Kemancı
MN609 Mavi Boncuk
MN614 Samanyolu
MN619 Sevemez Kimse Seni
MN211 Yıldızların Altında

Film - Dizi

MN1443 Ağrı Dağı Efsanesi
MN1445 Ally Mcbeal
MN366 Baba Film Müziği
MN405 Dawson's Creek
MN916 Evita
MN364 Evli ve Çocuklu
MN1461 Ghost
MN1557 Hababam Sınıfı
MN1463 Harry Potter
MN965 İyi Kötü Çirkin
MN559 James Bond
MN562 Kara Şimşek
MN1471 Lords Of The Rings
MN368 Muppet Şov
MN563 Olacak O kadar
MN1516 Pembe Panter
MN365 Taş Devri
MN568 Tatlı Hayat
MN1507 Uzay Yolu

Arabesk

MN1187 Batsın Bu Dünya
MN774 Fadimenin Düğünü
MN769 Bir Teselli Ver
MN773 Dom Dom Kurşunu
MN1198 Eminem
MN702 Güz Gülleri
MN1200 Hülya
MN780 Liselim
MN781 Mavi Mavi
MN788 Pala Remzi
MN1342 Paramparça
MN1205 Son Pişmanlık

Yabancı Pop

MN858 One-Metallica
MN1584 Bailamos
MN455 Barbie Girl
MN848 Big In Japan
MN1878 Bohemian Rhapsody
MN813 Bye Bye Bye
MN1882 Candle In The Wind
MN458 Careless Whisper
MN850 Coco Jambo
MN851 Desert Rose
MN462 El Condor Paso
MN463 Eternal Flame
MN1591 Faith
MN852 Final Countdown
MN1594 Girlfriend
MN74 I Will Survive
MN472 Its Gonna Be Me
MN1921 Lady In Red
MN1512 Lady Marmalade
MN1600 Let It Be
MN1777 Love Don't Cost A Thing
MN66 Love Story
MN855 Lucky
MN816 Miss California
MN477 Oops I Did It Again
MN478 Overprotected
MN479 Real Slim Shady
MN480 Sex Bomb
MN544 Stan
MN485 Stay With Me
MN1784 Supreme
MN486 Survivor
MN439 Sweet Dreams
MN493 Waiting For Tonight
MN1970 We Are The Champion

Türkü-Marş

MN867 Çayda Çıra
MN1405 Çökertme
MN52 Evlilik Marşı
MN1183 İstiklal Marşı
MN189 İzmir Marşı
MN58 Mastika
MN194 Mehter Marşı
MN1423 Mihriban
MN1556 Nisan Yağmuru
MN54 Ölüm Marşı
MN1432 Zeybek
MN1433 Zühtü
MN161 Dağ Başını Duman Almış
MN1180 Pınarbaşı
MN797 Kara Tren

Diğer

MN496 Arap Müziği
MN61 Blues Tone
MN63 Cancan
MN1149 Circles
MN234 Çılgın
MN506 DJ
MN235 Ericsson
MN236 Frantic
MN900 Halay
MN520 NBA
MN904 Roman Havası
MN69 Sakura
MN242 Tic Toc

Ericsson Melodileri

ME1058 12 Dev Adam
ME1062 Eski Dostlar
ME1699 Batsın Bu Dünya
ME1047 Desperado
ME1003 Formula 1
ME1020 Free Styler
ME1048 Friends
ME1049 Godfather
ME1104 Gülpembe
ME1050 Hababam Sınıfı
ME1051 James Bond
ME1052 Kara Şimşek
ME1139 Kara Tren
ME1143 Mehter Marşı
ME1009 Misket
ME991 Mutlu Ol Yeter
ME992 Nikah Masası
ME1010 Polis Sesi
ME1053 Rocky
ME109 Samanyolu
ME1031 Sexbomb
ME1011 Siren sesi
ME1734 Son Pişmanlık
ME1032 Stan
ME1737 Tutamıyorum Zamanı
ME1055 Vizontele
ME1039 Without Me
ME1741 Yıkılmadım
ME1056 Yılan Hikayesi
ME1057 Zaga

Sizin Logonuz Kimsede Yok!

Dilediğiniz logonun kod numarasını yazın, boşluk bırakarak isminizi ekleyin, 3801'e gönderin, isminizi logolayıp size gönderelim.

LOGO17 isminiz
LOGO5 isminiz
LOGO27 isminiz
LOGO6 isminiz
LOGO8 isminiz
LOGO11 isminiz
LOGO12 isminiz
LOGO13 isminiz
LOGO21 isminiz
LOGO24 isminiz

Aşkınızı Gösterin!

Sevdiğiniz kişinin isminin baş harfini veya isimlerinizin baş harflerini logo yapın.

RESIM1
RESIM3
RESIM7



Örnek1: melike logosunu cep telefonunuza indirmek için: "LOGO6 melike" yazarak 3801'e göndermeniz yeterlidir.

Örnek 2: G F logosunu cep telefonunuza indirmek için "RESIM1 G F" yazarak 3801'e göndermeniz yeterlidir.

Sizin Mesajınız Hangisi?

Dilediğiniz resimli mesajın kod numarasını yazın, 3801'e gönderin.

RN162 RN179 RN191 RN220 RN224 RN250 RN307 RN372 RN366 RN401
RN166 RN180 RN200 RN221 RN234 RN259 RN327 RN426 RN372 RN409
RN172 RN182 RN202 RN222 RN237 RN266 RN336 RN362 RN382 RN414
RN173 RN183 RN215 RN223 RN240 RN289 RN340 RN364 RN398 RN420

En iyiler

LN1919 LN1926
LN1041 LN657
LN1212 LN1258
LN695 LN7102
LN1866 LN1859

Sizlerden

LNU1098 LNU1961
LNU1142 LNU547
LNU346 LNU572
LNU363 LNU962
LNU425 LNU958

Logolar

LN706 LN694 LN892 LN4650
LN1646 LN1900 LN1806 LN4646
LN3559 LN1913 LN1751 LN1889
LN1478 LN1893 LN1790 LN1897
LN1962 LN1863 LN696 LN2602
LN1251 LN1199 LN3430 LN3537
LN1582 LN1349 LN1871 LN4628
LN740 LN1930 LN2650 LN3429
LN1951 LN808 LN4791 LN4625
LN1464 LN1955 LN4773 LN4639



Cep telefonunuzun ekranı da, sesi de size özel olsun. İstediğiniz logo ve melodiler için yanlarındaki kodları 3801'e mesaj olarak gönderin.

Tüm logo ve melodileri arkadaşınıza gönderebilirsiniz. Resimli mesajları önce kendi cep telefonunuza sonra arkadaşınıza iletebilirsiniz. Arkadaşa göndermede ek ödeme yapmayacaksınız. Arkadaşa göndermek için kod numarasının ardından bir boşluk bırakıp arkadaşınızın cebini yazın ve 3801'e gönderin. MN238 "Polis Sesi" melodisini göndermek için mesajı MN238 532 123 45 67 olarak yaz ve 3801'e gönder.

Melodiler destekleyen Nokia ve Ericsson'lar (T20c, T29, T39, T68 ve R520), logom ve logolar destekleyen Nokia'lar, resimli mesajlar destekleyen Nokia'lar içindir.

Wap üzerinden bağlanmak isteyenler http:wap.logomelo.com

Logolar, melodiler ve logom Muhabbet Kart, Turkcell ve Hazır Kart için 4 SMS. Resimli mesajlar Muhabbet Kart, Turkcell ve Hazır Kart için 8 SMS'dir. Destek Hattı: 0212 473 78 78